昭和63年3月18日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第3巻第6号通巻43号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250YEN

ファミコン必勝本

話題騒然

ドラゴンクエストIII

キミの疑問にすべて答える2大強力特集

そして伝説へ・・・

1 地形と魔法のすべてがわかる最新情報 2 大好評ドラゴンクエストIIIデータファイル



出・版・社・対・抗 ナムコゲーム大会 V2達成!!

必勝テク道場 ★最新ソフト全紹介★キャプテン翼／双截龍／不動明王伝アシュラナータ／将軍／フリートコマンダー／レインボーアイランド／ワードナの森／燃えろプロテニス／霧のロンドン殺人事件／ボールブレイザー／ディープダンジョン3

好評連載!!シミュレーションゲーム入門講座／ウィザードリィ友の会／PCエンジンクラブ

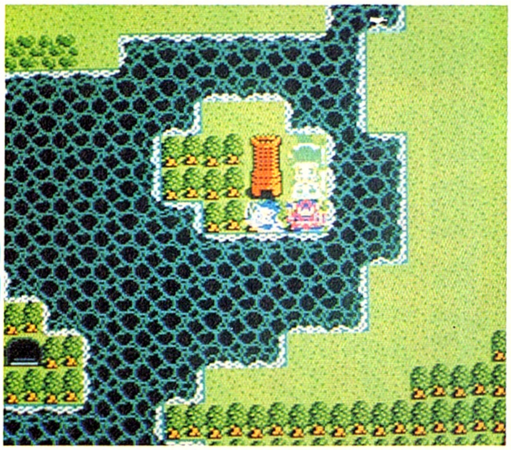
1988 Vol.6 3月18日号

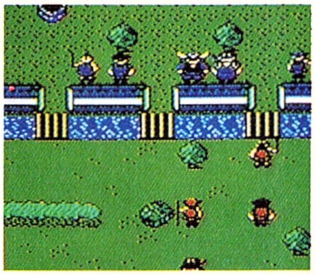


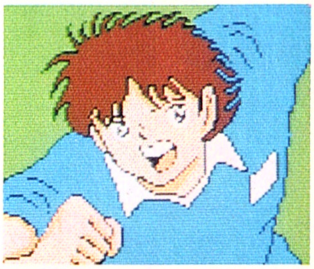
任天堂 ファミリー コンピュータ™
赤影参上
スーパー忍者アクションゲーム
栄の街
平和そうなこの街にも
金目教の魔の手が……
大ワシ
大空より音も無く飛来し、
死をもたらす恐怖の大王。
金目像
これが謎の金目教の本尊！
『金目像』だ!!
幻魔城
豊富な場面数とスピーディーな画面展開!!
炎が渦巻き、手裏剣がとびかう！「青影」が走り、「白影」が飛び、「赤影」が斬る！
次々とおそいかかる刺客達の幻術、妖術、西洋魔術を打ち破り、
幻の巻物に秘められた謎の城「幻魔城」の謎をあばけ！
そして、そのカラクリと幻と妖の奥に、金目教の教祖「幻妖斎」が君を待っている!!
カスミ丸の部屋
天井!!あるいは床下!! 敵はどこから来る!?
ガマ
ガマ法師のあやつる強大なガマが
赤影を襲う!!
レーザールーム
幻術や妖術、そして、数々のカラクリが君を待つ!!
仮面の忍者 赤影
東映動画より4月発売予定 希望小売価格 5,300円 1メガROM使用
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画株式会社・映像事業部 〒160東京都新宿区5-17-11白鳳ビル C光プロ・NTV・東映動画 ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

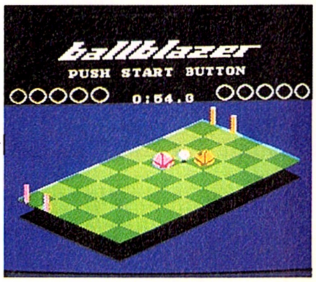
ファミコン必勝本 Vol.6 3月18日号

ドラゴンクエストIII 2大特集













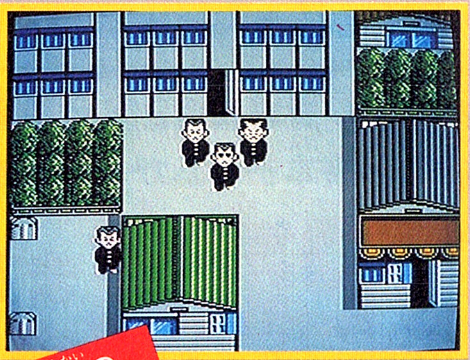
ゲーム別さくいん



●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

読者の皆さんがほしいソフトと実際におもちゃ屋さんで売れているソフトをランクづけして紹介するコーナーです。パソコン・アーケードも御一緒に！



今回の注目ソフト

ユニークなキャラクターとセリフ。AVGのおもしろさも加わって人気急上昇。5位の「ビーバップハイスクール」

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.5のアンケート・ハガキより

TOP 30

「ドラクエIII」発売後、約1ヵ月。もうキミは手にしたかな？　当分人気も話題もつきそうもないけど、いつ「ドラクエIII」をぬくソフトが出てくるか注目だね。今年話題のシミュレーションゲームも今月末から、続々と発売が予定されてるから、順位の動向が気になるところだ。「ドラクエIII」の次は？　なんて考えてみるのも楽しいぞ。



DQIII発売後の模様ながめ データイーストがんばった

ドラクエIIIが発売されて、さすがに得点は減ったものの、まだまだ手に入らない人も多いようで、いぜんほしいソフトの1位を独走。

さて今年の目玉と目されるシミュレーションが軒なみ順位を上げてきた。信長7位→2位、政宗5位→4位、信玄11位→8位。やはりポストドラクエの本命か。そんな中で今回注目なのがデータイーストの2本。ビーバップ13位→5位、横浜港17位→6位と大躍進。はたしてブランドを確立できるか。RPGではドルイドが圏外からトップ10入りしディープ3は安定。翼人気も安泰。

（目駄松）



順位	前回	ソフト名	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストIII	エニックス	403
2	7	信長の野望 全国版	光栄	149
3	2	キャプテン翼	テクモ	109
4	5	独眼竜政宗	ナムコ	100
5	13	ビーバップハイスクール	データイースト	87
6	17	横浜港連続殺人事件	データイースト	64
7	8	ディープダンジョン3	スクウェア	59
8	11	武田信玄	ホット・ビィ	49
9	6	アルカノイド2	タイトー	44
10	ー	ドルイド	ジャレコ	41

順位	前回	ソフト名	メーカー
11	25	鉄腕アトム	コナミ
12	ー	ナポレオン戦記	アイレム
13	14	ファミリースタジアム'87	ナムコ
14	16	めぞん一刻	ボーステック
15	12	イース	ビクター音楽産業
16	19	ウィザードリィ	アスキー
17	20	ナゾラーランド第3号	サン電子
18	ー	つりキチ三平	ビクター音楽産業
19	24	1943	カプコン
20	3	エキサイティング・サッカー	コナミ

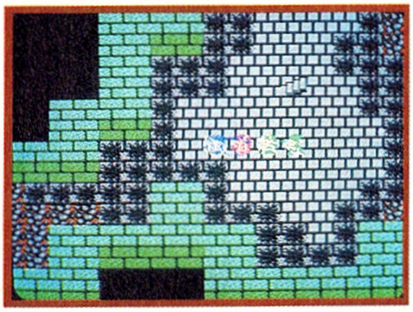
順位	前回	ソフト名	メーカー
21	4	魂斗羅	コナミ
22	10	松本亨の株式必勝学	イマジニア
23	9	仮面ライダー倶楽部	バンダイ
24	22	スーパーリアルベースボール'88	バップ
25	23	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	シンセイ・バンダイ
26	ー	怒II	ケイ・アミューズメントリース
27	15	ワイワイワールド	コナミ
28	ー	SDガンダムワールド2	バンダイ
29	ー	ダンジョンズ&ドラゴンズ	ポニーキャニオン
30	21	双截龍	テクノスジャパン

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に3点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

ハイ。ドラゴンクエストIIIがやっぱり1位です！　それもハンパじゃなく大差をつけて！　誌面で見ると普通の1位みたいで「ド」の字と「仮」の字が1cmくらいしか離れてないけど、本当なら15cmくらい離してもいいところ！　それほどのパワーです！
それから上げ潮ムードってえのはコワいもんで、ドラクエのIのほうも10位に！ でも、その考え方は正しい！ ドラクエはIから順序よくやるべきなのです！　ドラクエの季節になると「！」が文章に多くなるぜ！　(ヒラ坊)

順位	前回	タイトル	メーカー
1	—	ドラゴンクエストIII	エニックス
2	—	仮面ライダー倶楽部	バンダイ
3	1	ファミリースタジアム'87	ナムコ
4	—	魂斗羅	コナミ
5	3	アイスホッケー	任天堂
6	4	ワイワイワールド	コナミ
7	2	ファミリーサーキット	ナムコ
8	7	ドナルドランド	データイースト
9	10	マイクタイソン・パンチアウト!!	任天堂
10	—	ドラゴンクエストI	エニックス

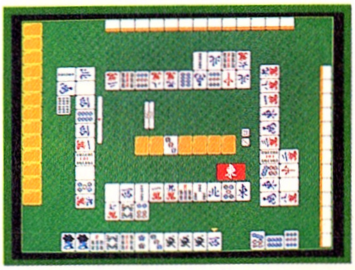


まだまだ手に入らない人も多いと思うけど、あせらず楽しんでほしいな。「ドラゴンクエストIII」は。堀井氏いわく、攻略法は「のんびりやることです」、ぞ。

●パソコンゲーム TOP 10

『ぎゅわんぶらあ自己中心派2』以来、麻雀ソフトとしては久しぶりのチャートインを見せてくれた『麻雀悟空』が中国伝来の底力を発揮してパシッと1位。やっぱりよく出来た麻雀ゲームの人気は凄いとしかいいようがありません。ファミコンでもそろそろディスクFAXでトーナメントのできる新麻雀ソフトなんかが発表されてもいいと思うんですが、こいつはまるっきり余談でしたね。さて初登場6位のセイレーンはマイクロキャビンお得意のAVG。今後伸びるか否か。死んでしまうとは田舎モノじゃっ！　(ベニー松山)

順位	前回	タイトル	メーカー/機種
1	4	麻雀悟空	シャノアール/MSX2、PC-9801シリーズ
2	3	ガイフレーム	日本コンピューターシステム/PC-8801他
3	7	YAKSA	ウルフチーム/FM-77AV、PC-8801SR・FR
4	5	ハイドライドIII	T&Eソフト/PC-8801SR・FR、MSX(2)
5	8	忍者くん阿修羅の章	HAL研究所/MSX2
6	—	セイレーン	マイクロキャビン/PC-9801、PC-8801
7	2	蒼き狼と白き牝鹿	光栄/XI turbo、PC-9801M、PC-8801
8	9	信長の野望 全国版	光栄/MSX、PC-8801、PC-9801シリーズ他
9	1	プロ野球FAN	日本テレネット/MSX2、PC-8801SR・FR他
10	—	Mr. プロ野球	クリスタルソフト/PC-8801シリーズ



FC版は、アスキーから発売された「麻雀悟空」。待望の1位に！

●アーケードゲーム TOP 5

最近のこのコーナーは変動が激しい。ベスト5に名を連ねるゲームはほとんど変わらないものの、順位は毎号変化に富んで……の様相を呈しちゃってます。これだっ!! というキメ手に欠けるゲームが多いのかもしれませんなあ。
ところで前々回触れたサンダーブレードですがやや伸び悩み。せっかくの好企画のゲームだけど、難度設定が高すぎるゆえの不調か？　残念でなりません。(ヒラ坊)

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ストリート・ファイター	カプコン
2	3	熱血高校ドッヂボール部	テクノスジャパン
3	—	ソニックブーム	セガ
4	4	究極タイガー	タイトー
5	2	エージャックス	コナミ

アップライト型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	—	ファイナルラップ	ナムコ
2	2	フルスロットル	タイトー
3	1	アフターバーナー	セガ
4	4	サンダーブレード	セガ
5	5	オペレーションウルフ	タイトー

●以上の集計は、キディランド(東京　原宿)、奥野かるた店(東京　神田)、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

「ドラクエIII」が終ったからってホッとしてる場合じゃない。ソフトはまだまだ発売される。良いソフトを選んで、楽しいファミコン・ライフを送ってほしいのだ！

3月4日～3月18日発売スケジュール

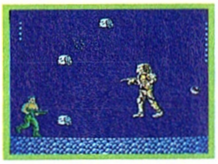
3/4	ヌーイーゼン	ソフトプロ
4	ボールブレイザー	ポニーキャニオン
10	プレデター	パックインビデオ
11	ナゾラーランド第3号	サン電子
17	釣りキチ三平	ビクター音楽産業
18	信長の野望 全国版	光栄
18	ナポレオン戦記	アイレム
18	ファイティングゴルフ	SNK
18	谷川浩司の将棋指南II	ポニーキャニオン



■パック・イン・ビデオ　■カセット（2M）
■3月10日発売
■¥5500

プレデター

A・シュワルツェネッガー主演、同名映画からのゲーム化。7つのBig MODE+30ステージ。ひたすら敵を倒して進む横スクロールACG。



難易度	★★★☆☆
操作性	♥◐♡♡♡
グラフィック	♥◐♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

●敵キャラのプレデターが良く再現されていて、映画を見た人にはあっと言わせるものがあると思います。でも、売り物のビッグ・モードはせっかくのデカキャラがかえってマイナスになってスピード感と迫力に欠けてしまったような気がします。やっぱりゲームはバランスですね。（マッキー）

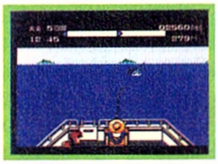
●やっぱビデオメーカーのパック・インだけあって、映画をテーマにしたゲームを作りたい気持ちは良くわかる。けどね、タイトルに見合ったゲームを作るのって、そ～と～難しいだろ～なぁと思っちゃうわけね。どうせなら、思いきって全部デカキャラの縦横フルスクロールなら良かったのに。（しげるマン）



■ビクター音楽産業　■カセット（1M）
■3月17日発売
■¥5500

釣りキチ三平

人気釣りアニメを題材に、ハワイを舞台に大会5日間の合計ポイントで順位を競うマーリン（カジキ）釣りシミュレーションゲーム。



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

●釣り方のタイミングがわかって、カツオが楽に釣れるくらいになると楽しいのですが、逆に慣れてくると、マーリン釣りに失敗するたびに、えさのカツオを釣らなくちゃいけないのがつらくてつらくて。カツオを釣り貯めできれば、マーリン釣りに熱中できて良かったと思います。（マッキー）

●このゲームをして、何がムネンかといえば、巨大マーリンの"デビルソード"が釣れなかったこと。ゲームは、そう難しいわけではない。マーリン釣りのダイゴミをしっかり味わえるんじゃないかな。マーリンを釣ってる時は、なかなかエキサイティングする。スシネタで言えば、マグロかな…（スッシー保坂）



■SNK　■カセット（1M）
■3月18日発売
■¥5500

ファイティングゴルフ

1人～4人まで遊べる超豪華仕様を誇るゴルフゲーム。コースは全36コース、長所・短所を持つ4人のキャラクターを選んで遊べる。



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

●球の落下点をTVカメラのクローズアップ風に見せるヤリ方は非常にソレっぽくてよい。ボクは大好きだ。あとニアピンにドラコンなどのイベントもあるわけだから、ゴルフという風俗スポーツをそのまんまゲーム化したと言えそうだ。なのに汗ばんでくるようなヘルシーな快感はなぜか薄かったようだ。（ヒラ坊）

●個性的な4人のプレイヤー、テレビの中継みたいな画面の切りかえ、ニアピン賞などのイベントもあり、とこった作りになっています。だけど何かがたりない。ボールが青空に吸い込まれてゆく、あの爽快感ですね。シンプルだけど奥の深いUSコースをまたしても超えられなかったようです。残念。（井）



■光栄　■カセット（2M+64×3K RAM）
■3月18日発売
■¥9800

信長の野望 全国版

人気のパソコン版を忠実に移植した本格的シミュレーションゲーム。相違点は、グラフィックと処理スピードぐらいなもの。



難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥◐♡

●はっきりいってしょーもないSLGが多い中、これとフリートコマンダーはがんばってる方なので私はとても好きだ。パソコン版と同じ質を持たせるためにS RAMの量を増やしたもんだから値段も高くなってしまった。しかし、この質ならしょうがないと納得できるぐらい良いソフトだぞ！（ターミネータ辻）

●パンツの政宗、パンティーの信長。という気がします。女性の下着をパンティーと呼ぶ年齢になってからですよ、このゲームができるのは。さて問題のお値段ですが、RPGと違って信長の野望は確実に何回でもプレイできる。それまで含めて考えれば損はなし。シミュレーションの楽しさをあなたも。（ヒラ坊）



■ポニーキャニオン　■カセット
■3月18日発売　（1M）
■¥5500

谷川浩司の将棋指南II

すでに発売されているディスクバージョンのカセット版。カセット化にあたりプログラムに改善が加えられ処理スピードが向上した。

●処理速度（つまり相手の考慮時間）がうんぬんよりも、ディスクシステム持ってない人も遊べるというのが何よりよろしいんじゃないですか。棋力は、序盤の定跡に強く、中盤の仕かけがまあまあ、駒のぶつかりが多くなるほどもろさが目立つといったところ。にしても、納得のいくできばえだ。　（ヒラ坊）

●やたら頭痛の将棋の入門書に疲れた方へ。ちょっと一服、ゲームはいかが。将棋の初心者にうってつけの一本が、ハイ出ます！　莫然とゲームしないで、真剣に次の一手を考えれば上級者だってタメになるかも。処理速度は確かに早い。にしても最近カセットばっか。ディスクものも元気出して。（スッシー保坂）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



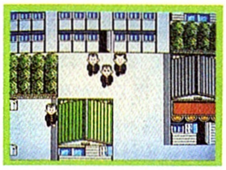
■データイースト　■カセット
■3月29日発売　（2M＋64KＳRAM）
■¥5800

ビーバップハイスクール

原作のイメージを忠実(?)に再現したツッパリギャグAVG。ケンカしたりナンパしたりっていうのがらしくてユニーク。

●神宮寺シリーズでみせてくれたデータイーストの絵のうまさがこのゲームでも光っています。作者のきうちさんもあの絵ならと納得してくれたそうです。ストーリーの展開もテンポがはやくて楽しめます。ギャグもけっこう面白いし、おどすは殴るはナンパするはで最近の高校生は元気でいいぞっ！　（井）

●いわゆるキャラクターもののゲームなんですけど、原作を知らなくても思わず「ウフフ」と笑えてしまいます。個性豊かなキャラクターやセリフ使いが無理なくプレイヤーをゲームの世界にひき込んでくれます。謎解きもマップもそれほど複雑でないので、本当に楽しんでできるゲームですね。　（マッキー）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥◐♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡



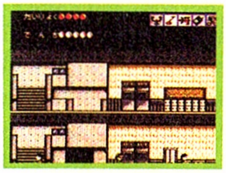
■バンダイ　■ディスク(両面)
■3月25日発売
■価格未定

覇悪怒組

人気テレビ番組、「覇悪怒組」をゲーム化したもの。基本的には横スクロールのアクションゲームだ。本物さながらの入団テストもある。

●最近めっきり減った、謎解きつきアクションゲームというジャンルなのでわりと新鮮ではあった。でもＴＶ番組を見てない人をゲームの中に引っぱり込むだけの力はなし。それはオトナのわがままよ、と言われればそれまでだけど、ま、ここは押さえて押さえて。入団試験。あの軽さはいい味出してる。（ヒラ坊）

●テレビ番組のソフト化！　と、ありがちなパターン。アクションと謎解きの要素の両面を持ち合わせている、ていうのがポイント。だろうけど、個人的には、どっちか、しぼってほしかった。そしたら、もうちっと良いゲームになるんじゃないかな。でも、主人公の歩き方は好感モノ。　（スッシー保坂）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡



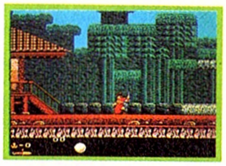
■タイトー　■カセット
■3月中旬発売　（2M＋1M）
■未定

不動明王伝

ファミコン史上初の大容量３Ｍを誇る大型アクションゲーム。数十種類にものぼるパワーアップと特大キャラにその成果が現れた。

●パワーアップの種類がハンパじゃなく多いから、ひと通りやってみたい気がする。そんな衝動がこのゲームをやってると一番強い。ザコキャラが、いかにもザコですって顔をしているせいか、敵との斬った張ったにそれほど燃えないんだよね。梵語をタイトル以外のところでも使ってほしかったな。　（ヒラ坊）

●史上初の3Mソフトっていうのが売りだけど、以前に初の2Mとしてがんばれゴエモンってあったっしょ。あんときって、フ～ンこれが2Mなのかぁ…って思ったっしょ。でも今の2Mのドラクエとかだと、スゲーとか思うっしょ。だから、とりあえずは初の3Mなんだぜっ！と思って納得してしまいましょ。（しげるマン）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



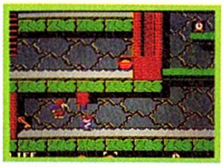
■タイトー　■ディスク
■3月下旬発売　（両面）
■¥3300

ワードナの森

アーケードゲームの移植版。全５ステージで展開するコミカルなホラーアクションゲーム。細部まで行き届いた面構成が見事。

●出てくる敵や自分のキャラが妙にすっとんきょうでかわいいんだよねコレ。変に感情移入しちゃうんだよ。だからってショボいゲームってんじゃない、内容的にもしっかりしたＡＡＶＧなんだ。武器も何種類かあるしＲＰＧ的要素も含まれているので、一度終らせても再度楽しめるのがいいっ。　（師範代大堀）

●皆さんご存知、アーケード版からの移植ゲーム。細かいとこまでナカナカ忠実に作ってあって、持ち味はそのまま。ただ、少～し簡単になり過ぎてないかなぁ。もっとも僕がやったのは、ぜんぜん未完成のやつだったせいかもしれないけどね。全５ステージなんだから、チョイそこらが考えもの。（しげるマン）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥◐♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

●インフォメーション●
INFORMATION

今回の大ネタは、なんといっても「出版社対抗ゲーム大会」での必勝本チームの優勝だ。必勝本読者なら優勝を喜んでくれるよね。その他、ビデオ、アルバム情報もいっぱいだ！

VIDEO ビデオ

ソフィーちゃんにマニア急増



右写真の女の子。超メジャーではないけれど、高感度なゲームファンのお眼鏡には、早くもかなった新アイドル。ソフィーちゃんだ。ゲーム専門ビデオで知られるＧＴＶ（ソニービデオインターナショナル・毎月21日発売・￥1980）の進行役をつとめている。

でも、それが並のＤＪじゃない。バシルーラまっ青の飛びっぷりで、異常な存在感マル出しお姉さんなのである。

たとえば、焦点が合わない「視線」。脇を向いてタテマエを、正面を向いてホンネを言う「悪い癖」。脱色した上、おっ立てたと思われる「髪の毛」。どう見ても信用のおけるいでたちではない。



で、彼女が語る場所といえば、『ブレードランナー』と『トゥーリアのロッカールーム』が合わさったようなＳＦＸ的空間なのだから、かなりヘン。さらに、今発売中の号ではＮＨＫ大河ドラマの若尾文子をパクって、「今宵はこれまでにいたしとうございまする」なんて結びの文句をのたまったりする調子の乗りよう。彼女のシュールな勢いは、止どまるところを知らないかのようだ。

なんでもあの高橋名人も、本気かシャレか知らないが「あの娘が好きだ」と身辺の人にもらしてるというし、「店頭用デモのソフィーを見て喜ぶ人が多い。逆に泣き出す子もいるけど…」（カメラのサクラヤ新宿店）との声もある。まぁソフィーちゃん、乳ガンなんかに気をつけて頑張ってもらいたい。ちなみに彼女の声は「きまぐれオレンジロード」の本田多恵子さんだそうだ。

NEWS ニュース

第2回出版社対抗ナムコットゲーム大会開催。必勝本チームＶ２を達成



数あるゲームイベントの中でも最も権威あるとされている「出版社対抗ゲーム大会」が２月１日、ナムコ本社にて開催された。

同大会は、ゲーム雑誌業界内でもファンが多いファミリースポーツシリーズのVSプレイの一大決戦を行なうのを目的に設立されたもので、今回は「ファミリーサーキット」「ファミスタ'87」「ファミリーテニス」の３種目が行なわれた。参加チームはファミリーコンピュータマガジン、ファミコンチャンピオンを除く、全ファミコン雑誌５誌。加えて「Beep」、ゲームビデオの「GTV」それに主催者の「ナムコット」チームの全８チームにのぼった。メンバーは本誌ゲーマーをはじめ、アルト鈴木（ファミ通）永水芋吉（Beep）、ミスターＸ（GTV）など有名人も多く顔を見せ、大盛況のうちに大会は進み、数多くのドラマを残したのであった。

そして、優勝は我が必勝本チームが手にしたのである。

（関連記事49ページに）

第2回 出版社対抗ゲーム大会

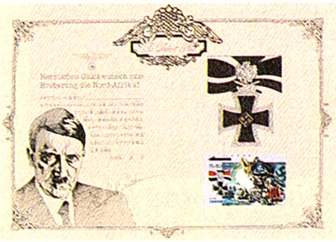
出版社	[illegible]	[illegible]	[illegible]	合計	成績
[illegible]	8	7	12	27	優勝♥
[illegible]	5	8	10	23	準優勝!
[illegible]	3	4	0	7	6位
Beep	2	3	0	5	7位
[illegible]	4	5	0	9	5位
[illegible]	1	2	0	3	8位
GTV	6	6	9	21	3位
namcot	7	1	11	19	4位

PRESENT プレゼント

認定書はキミのものだ!!

読者の間でも、ずいぶんとなじみ深くなった〝シミュレーションゲーム〟。そのシミュレーションゲームの『砂漠の狐』も、何度も紹介済み。初心者でもアクションゲーム感覚で遊べるウォーシミュレーションなのだぞ。なにしろ、ユニットの種類は多くないし、操作もむずかしいわけではない。それに新しいパターンでの戦闘場面のグラフィックも十分楽しませてくれるはず。

まぁ、ゲームの話しは、ここまでにしておいて、ここから本題。『砂漠の狐』の発売元、コトブキシステムからカッコいいプレゼントがあるんだ。でも、そのプレゼントを手に入れるには、ちょっとした条件がある。条件とは、最後の作戦〝北アフリカ戦線〟をプレイして、敵に（vsコンピューター）40（コマ数）の損害を与えて勝つことだ。そして、その時の成功エンディングを写真に撮って、商品の取扱説明書に付いている応募券と一緒に送る。そうすると、先着500名の人に〝テレホンカード付北アフリカ制覇認定書〟がもらえてしまうのだぞ！　送り先は、〒737広島県呉市本通２－１－23　コトブキシステム㈱「砂漠の狐」認定書プレゼント係まで。



MUSIC ミュージック

コナミミュージック第4弾

アルファレコードからG.M.O（GAME MUSIC ORGANIZATION）レーベルとして発売されているゲーム・ミュージックの数々。ゲーム・ミュージック・ファンには答えられないアルバムだよね。



中でも人気の高いコナミ・ゲーム・ミュージックは早くも第４弾の登場だ。今回のメインは、アーケードの話題作「エージャックス」。他に「魔獣の王国」ファミコンにもなった「魂斗羅」、さらにサラマンダの海外バージョン用に作られた「ライフ・フォース」を収録。特別プログラムとして、ＭＳＸの「グラディウス２」と「Ｆ１ＳＰＩＲＩＴ」がコナミ矩形波クラブのアレンジ・バージョンで収められてるぞ。ＣＤには「バトランティス」も収録。ＬＰ、カセット、ＣＤとも「エージャックス」の楽譜、全曲解説書付き。ゲーム・ミュージックの中でも最先端をゆくコナミ・サウンドが十分楽しめるぞ。ＬＰ、カセット：￥2200、ＣＤ：￥2800。３月10日発売。

FAN CLUB ファンクラブ

集まれ！サンソフトファン!!

ナゾラーランドのシリーズ等でおなじみのサン電子。３月11日には、いよいよ第３号の発売だ。そのサン電子のファンクラブ、〝サンソフトクラブ〟を知ってるかな。機関誌「SUN CLUB」（隔月刊）を発行していて、会員になるとこの機関誌が送られる他、サンソフト主催のイベントに優先して参加できるんだ。会員希望者は年会費1500円を現金書留か「SUN CLUB」の中についている郵便振替用紙で送ってね。「SUN CLUB」は現在第１号が発売中。機関誌だけを希望する人は切手300円分を同封してね。申し込みは、〒483愛知県江南市古知野町朝日20サンソフトクラブまで。



PRESENT プレゼント

ジャンボGをもらっちゃおう

ジャンボ尾崎プロのアドバイス付きで話題の「ホールインワン・プロフェッショナル」(HAL研究所・¥5600)。今、このソフトについている応募券をハガキに貼って送ると、ジャンボ尾崎のマーク入りオリジナルグッズがもらえるよ。プレゼントの内容は、

①ジャンボ尾崎のマーク入りゴルフ帽 100名

②オリジナル・テレフォンカード(写真右) 300名

③ジャンボ尾崎のマーク入りバッチ(写真下) 1000名

の計1400名に当たるビッグなものだ。

ほしい人は、〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル ㈱HAL研究所まで送ってね。キミの住所、氏名も忘れずに書いてね。発表は発送をもってかえさせていただきます。



ARCADE GAME アーケードゲーム

Gセンターでシモンと会おう

ファミコン、MSXで発売され、大きな話題を呼んだ「悪魔城ドラキュラ」がついにゲームセンターに登場。ドラキュラ伯爵に連れ去られた婚約者セレナを助けるため悪魔城へ乗り込んでいったシモンがアーケードでも大活躍しちゃうのだ。ゲームは墓場、洞窟など、全6ステージ。5種類のパワーアップアイテム、3種類の武器を使って、各ステージのボスを倒して進もう。より迫力ある画面でキミもシモンに会おうぜ。



EVENT イベント

JR満一才記念イベント!

時の経つのは早いもので、JRが誕生して満一年。そこで、JRの満一才を記念して、ファミコン大会が催される。大会は、3月31日と4月2日の2日間。使われるソフトは、4月中旬に任天堂から発売予定の「3Dホットラリー」だ。大会会場は、JR西日本大阪駅西側(西梅田コンテナヤード跡地)参加資格は、小学生、中学生、高校生であること。応募方法は、ハガキに住所、氏名、年齢、学年、電話番号をしっかり書いて、〒604 京都市中京区油小路通押小路下ル TSI関西支社 JR西日本ふれあいファミコン大会係まで。3月18日の消印まで有効だが、先着2000人までだから早めに送ろう! 上位入賞者には、賞品も用意されてるぞ。お問い合せは、TSI関西支社ファミコン大会係(075-252-2856)まで。人より早く新作ソフトを見るチャンス!

BOOK ブック

天才オダジマのエッセイ集

「我が心はICにあらず」(発行/BNN・1200円)は幻のゲーム評論誌「遊撃手」、「月刊バグ・ニュース」に掲載された傑作エッセイをまとめたもの。連載時から一部で評判の高かった「秋葉原モンスター・マニュアル」や「私家版ワープロ裏技集成」も収録されている。ゲームやワープロなどコンピュータをとりまく世界の奇妙さを痛快なタッチで描いてみせてくれる。最先端テクノロジーの裏側でうごめくスライム状の人間性を見る小田嶋隆の目つきには十分に共感できる。もしかすると天才なのではと一瞬だけ思わせる面白さである。もっとあちこちで書いてくれるとうれしい楽しいと編集部一同ファンになってしまった。ゲームにあきたらこんな本でもどーぞ。



VIDEO ビデオ

今度はビデオで「双截龍」

前号のこのコーナーでミュージック・テープの発売を紹介した「双截龍」が、今度はビデオで発売されるというお知らせ。「双截龍」はアーケードで大人気のクン・フー・アクションゲーム。中国拳法の双截龍の伝承者、ビリ・リー、ジミー・リーの双子の兄弟が、恋人マリアン救出のために、ニューヨーク最大の暴力組織「ブラック・ウォリアーズ」にいどむのだ。2人の前には強力な悪党が続々登場。様々な凶器も出てくるぞ。

さて、このビデオ、キミを敵のアジトへ導いてくれるばかりでなく、裏設定解説書もついてるぞ。これがあれば攻略法もバッチリだ。「双截龍」ファンはもちろん、ゲームを知らない人でも楽しめる作りになっている。ただし、今回はVHSのみの発売で、βは発売されないから注意してね。カラー20分、ステレオHi-Fi。価格は¥3500。発売日は、ファミコン版「双截龍」(テクノスジャパン・¥5800)と同じ、4月3日。発売元はカセット・テープと同じアポロン音楽工業。

今回のビデオはアーケード版なのでファミコン・ファンにはちょっと寂しいところ。ファミコン版も期待してます。



NEWS ニュース

「DQIII」発売日決定!!

「ドラゴンクエストIII」は、2月10日、発売日1日で100万本を売った。といっても当日手にすることができなかった人はその何倍もいるんだよね。ニュース等でもその混乱ぶりはずいぶん話題になったもんね。そこで、当日起きた事件を追ってみると、

・学校をずる休みして警察に補導された…392人(高校生213人、中学生160人、小学生11人、他8人)

・カセットを脅し取られた…8件(うち1件は予約券と現金)

・窃盗及び窃盗未遂事件…3件

驚くのは、補導された人のうち90.8%が東京の人だということ。東京都教育委員会の指導はムダだったってことかな? だから、かどうかはわからないけど、警察庁が乗り出してきて、全部予約販売にしてほしいとの注文を出したんだ。そしてエニックスは、ついに「ドラクエIII」を日曜日にしか発売しないことを正式決定。だから、3月の発売日は6日、13日、20日、27日というわけ。まあ、平日にイライラするよりはいいかもね。発売日、お間違いなく!!

EVENT イベント

アルゴスの十字剣G大会

知る人ぞ知る“アルゴスの十字剣”がセガ用ソフトになった。サリオから3月25日に5000円で発売だそうな。その発売日の前、3月6日(日)午前10時〜午後3時30分まで、東京の西武池袋百貨店7階玩具売場でデモンストレーションが行われる。まぁ、ここでは、“アルゴスの十字剣”っていうのは、どんなゲームかっていうのが分るというもの。それから、3月13日(日)名古屋の春日井郡師勝町、ヨシズヤ師勝店。3月20日(日)大阪の心斎橋大丸。関東では3月25日(金)埼玉県のニチイ新座店で、それぞれ午後1時から“アルゴスの十字剣”ゲーム大会が行われる。自信のあるなしに関係なく参加しよう!



TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大作戦〉

テレビ東京毎週金曜日夜7時〜7時30分放送

3/4 ハイスコアチャレンジは、「ロックマン」に挑戦。チャンピオン大会で見ごたえも十分。マイケルは「覇悪怒組」。マル秘指令はちょっとなつかし「つっぱり大相撲」。

3/11 マイケルの道場には、発売前2週間の「ビーバップハイスクール」が登場。ハイスコアチャレンジは「仮面ライダー倶楽部」。マル秘指令は「ガンスモーク」だ。

ロマリア〜カザーブの地上・街・塔マップと攻略データを満載！

ドラゴンクエストIII 冒険記4

勇者たちの一行がやってきたのは、アリアハンからはるかかなたの地、ロマリアだ。小さな大陸から、いきなり大きな大陸へ放り出されたワケで、戸惑うこともあるだろうが大丈夫！ どこへどのように行ったらいいのか、すべて教えちゃおう。



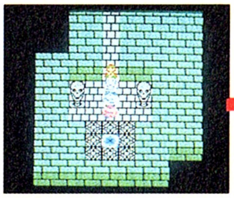
▲これがロマリア〜カザーブ地方の地上マップだ。広大なように思えるけど、実際にプレイしてみるとそうでもない。まあ、敵キャラの出現率にもよるんだけどね。とりあえず地形は頭に入れとこう

いざないの洞窟からロマリアへ

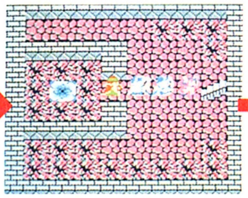
アリアハンの東のはずれの泉から、いざないの洞窟に入り、そこでキミたちは旅の扉を見つけたはずだ。さあ、いっしょに中へ入ってみよう。

一瞬、バグったかとも思えるような演出で、キミたちはワープする。ワープ先はアリアハンより遠く離れたロマリアの地だ。ここは拡大地形になっている。抜けると目と鼻の先にロマリアの城がある。当然、キミたちは城へと向かっていく……。

いきなりロマリアへ飛ばされるとはね。今後、当分はロマリアを拠点に大陸の冒険をしていくのだ！



▲いざないの洞窟の最深部にある旅の扉。ここに入るのだ。



▲行きついた先は穴の開いた床だらけの小さなほこらだ。



▲階段を昇ると、そこは一直線の拡大地形になっていた！

はるか北にはカザーブ、西にはシャンパーニの塔

右の地上マップを見ればわかる通り、ロマリアに来たキミたちは、次に北のカザーブ、そしてその西にあるシャンパーニの塔に向かっていくことになる。

まだまだ序盤戦。もたついているヒマはない。スムーズに行こう。



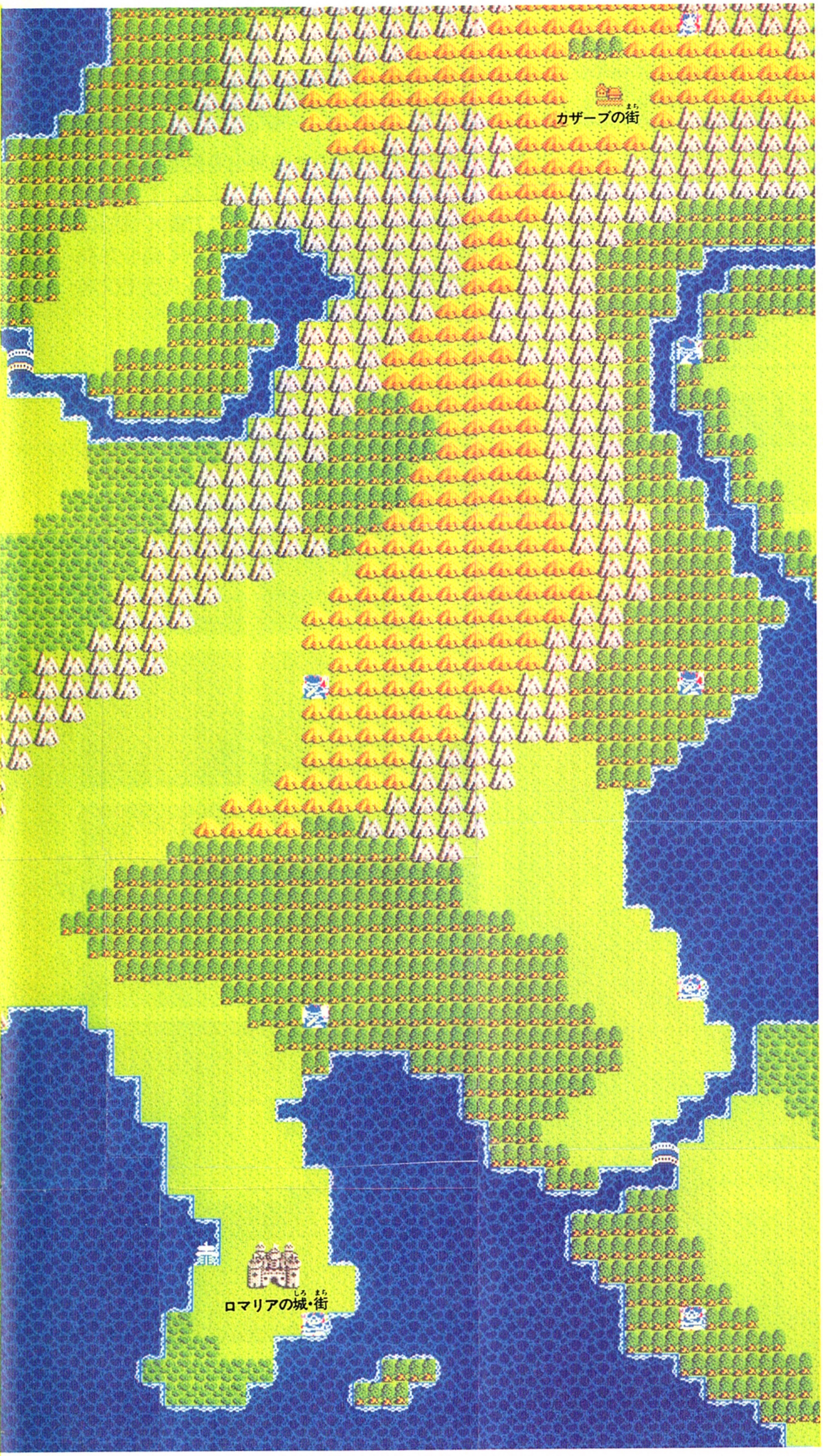
◀ロマリアの城は旅の扉のほうからすぐ



◀四方を山に囲まれた小さな村、カザーブ。レベル10ぐらいで来たい



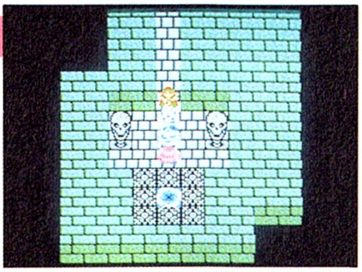
◀カザーブから南西の方角にあるシャンパーニの塔



今回の舞台

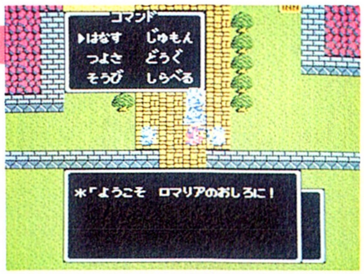
この号で紹介するイベントポイントは以下の4ヵ所だ。メインは、ロマリア、カザーブ、シャンパーニの塔。序盤戦のカギをにぎる重要なところなので、キッチリ引き締めてプレイしていこう。レベルの目安は10〜13ぐらいになる。

旅の扉



▲アリアハン、いざないの洞窟の地下3階にある旅の扉を通ってロマリアへ！

ロマリアの城・街



▲ロマリアの城は、手前部分が街に、奥の方が城になっている

カザーブの街



▲ロマリアから山脈の間を通って北へ。カザーブの村は近くもあり、遠くもあり——

シャンパーニの塔



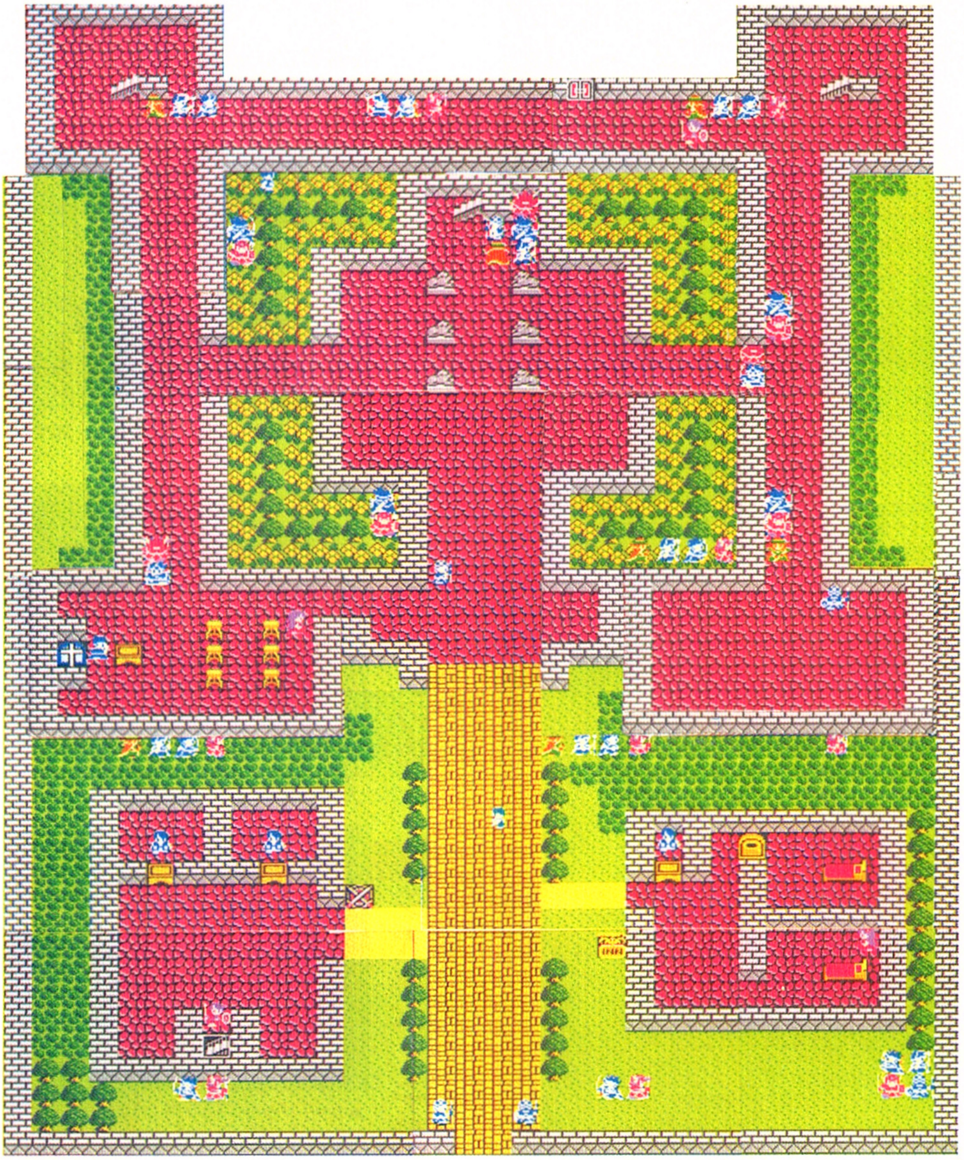
▲カザーブからシャンパーニへ行くのがまたツライ。どんな謎が待っているのか？



とっても広いロマリアの城・街

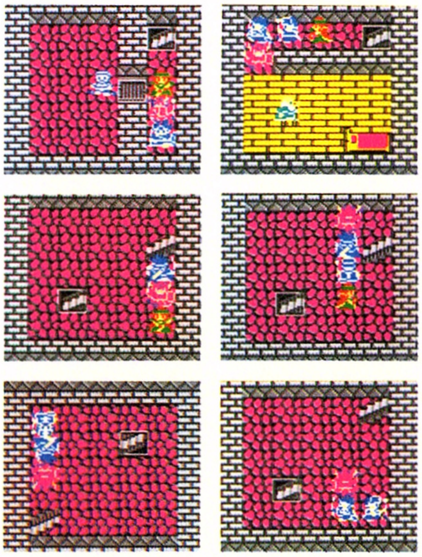
はるばる遠いロマリアにやってきたキミたち。旅の扉のあの演出を見せられたあとだけに、アリアハンとは全く違う何かを期待したくなっちゃうよね。で、実際のところどうかと言うと、あまり大きな変わりはない。ただ、ここで聞く情報のいくつかが、今後起きるイベントを想像させ、それに巻きこまれていく自分が見えてくるようだ。ドップリとドラクエIIIの世界にひたっていて、もうバラモスを倒さずに帰ってくるなんて考えられない!!
さあ、この先は一体どうなってくるのか……。

EVENT POINT 1 ロマリアの城と街



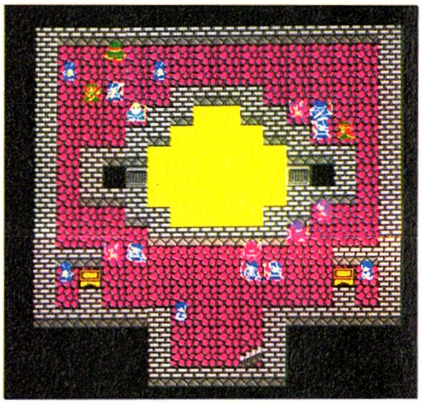
城としての機能も、街としての機能も、ちゃんとそなえている。

西側の塔　東側の塔

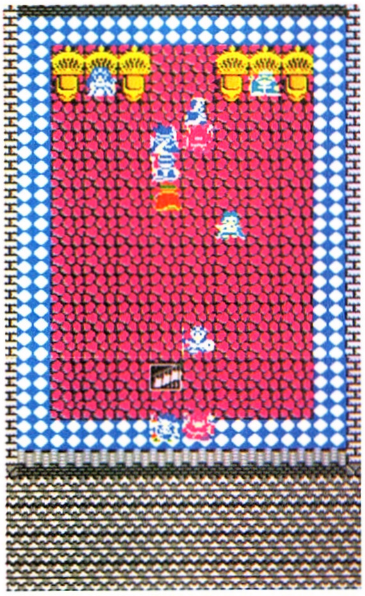


4F
3F
2F

地下格闘技スタジアム



左のカウンターが賭け札屋、右のカウンターがよく当たる（？）予想屋だ。



まず王様に会ってセーブしてもらおう

ロマリアまでやってきたら、まず王様に会いに行こう。2階にいる、王様を含め、2階にいる人々は、口々にアリアハンから来たキミたちのことをほめ讃えてくれるぞ。その上、王様は次の目的に関することをちらっと言うのだっ！

1階の奥、左右にある階段を昇っていくとそれぞれ最上階に人がいる。東側の人の方は簡単だけど、西側の人と話すのは面倒だ。牢屋ごしに話かけなきゃならないからね。

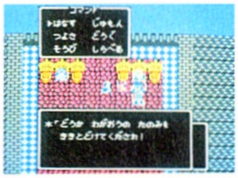
この時、王様にセーブしてもらうことを忘れずに。アリアハンに比べ敵も強くなっているし、王様にお世話になることは確実。



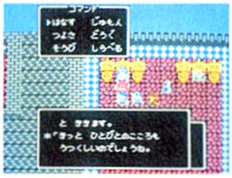
◀はるかロマリアまで響き渡るオルテガの噂



◀キミたちが来るのを待ちわびていたようだ



◀王様の側近から話しを聞くと……？



◀姫のやさしい言葉が長旅の疲れをいやす

宿屋・武器・道具屋で体勢の立て直しをする

アリアハンでのベスト装備でロマリア近辺をプレイするのは危険。できれば少しでも装備を良くしてから戦いに出たい。

道具にある満月草はまひの状態からすぐに治療するキアリクの魔法の様なものだ。カザーブ行きの時はぜひ買おう。



▲宿代はアリアハン、レーベと大差ない。良心的な値段だよね



▲お金を早く貯めて、みんなにいい装備を持たせてあげたいよね



▲ルーラをおぼえるまではキメラの翼が必需品。満月草も忘れずに！

広いところだけに人々の数も多いのだ！

ロマリアの城はマップを見ての通り、かなり広い。その分、そこにいる人は多いので、話しを聞いて回るのもちょっと大変だ。でも、その分、色々なことが聞けるワケで、アリアハンとは違う面白さが得られる。

王の部屋の人々、1階にいるすべての人々、塔の人々の話しを聞き回り、得られた情報を整理してから街の中へ出るようにしよう。

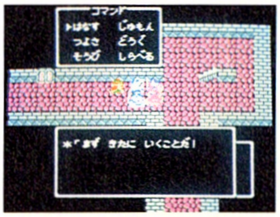
夜の街を歩き回ってみることも忘れないように！



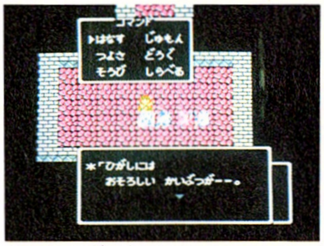
◀どうやらキミたちはかなり期待されてるようだね



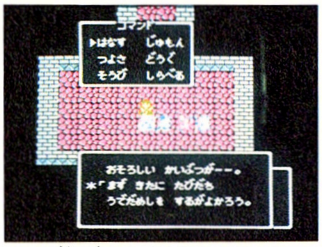
◀ようするに、マヒさせる敵が出るということだ



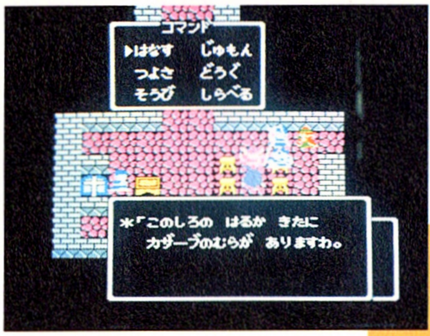
◀北、つまりカザーブ方面へ行くべきなのだ



▲どうして北へ行くのかというと……。東に現れる敵はかなり強いらしいからだ。変な冒険心は起こさないように



▲で、北へ向かっていくことになるのだ。腕試し、なんて言ってるけど、そんな軽い気持ちでいいのだろうか……？



◀みんな口を揃えて北のことしか言わない。東へはレベルアップしてからね



小さな村だけど、中身はいっぱい

軽快なBGMに乗って、やって来たのはカザーブの村。来るまではキラービーやポイズントードの激しい攻撃にあって、ちょっとツラかったが、一度来てしまえばそれでOK。ルーラの呪文で自在に行き来できるからね。
街や城にはなかった大きな池や墓場もあって、これまでとはちょっと違った雰囲気を出している。いかにも村ってイメージだね。
見かけは小さいけど、重要な情報がけっこうつまっているので、チェックを怠らないように!!

EVENT POINT 2 カザーブの村

真ん中に大きな池と、その上には墓場がある。これまでにはなかった街の構成になっているのだ。何かありそう……!?



まずは街の人の話を聞くことからはじめる

どこの街に行っても、村に行っても、まずそこにいる人から話を聞くこと。情報収集は基本中の基本だね。

小さな街だから、聞けることも少ない。その中にも重要そうな情報がいくつもあるので、ちゃんとチェックしておくように。毒針の話などもそのひとつ。どうやら、この街で手に入りそうなんだけどね……。



◀カザーブから西に行くことが、君達の次の目的になるようだ……



◀魔法使い用の武器、毒針。どんな強い敵も急所に当たれば一撃だ！

強い武器を買え！ そして道具屋の謎をあばけ

さすがにいい武器と防具を売っている。特にはがねのよろいやはがねの剣などはなるべく早く勇者と戦士に持たせたい。ちょっと高いけどね……。

怪しそうなのが道具屋。主人の左右にある宝箱がいかにも、って感じだし、横の扉から店の中へ入ることができるしね。どうやったら取れるのかな？



◀ロマリアよりもいいものが。武闘家を連れてる人にとってはウレシイ



◀道具屋はロマリアとまったく同じ鉄の前かけは商人用だ。

すべての情報をチェックして、次の目的を探せ

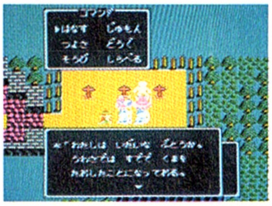
その他色々な情報も聞けそう。墓の前に立っている人は「ここに偉大な武闘家が眠っている」なんて言うし、街の左上には酒場なんてのがあり、お客さんがいる。これも要チェックっぽいぞ。



▲夜になれば商人も寝てしまう。そのスキを狙って、宝箱を取りに行こう。中身はもちろん……



▲酒場のくせして、夜になると早仕舞してしまうとはあんまりだ。昼間に行くように！



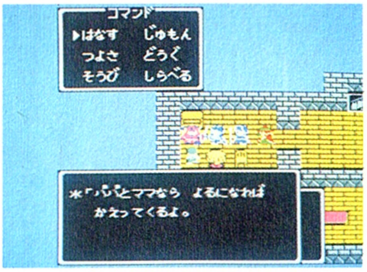
▲なぜかガイコツがいる。自分の噂をわざわざ言いに来たのかな？ 横の人は墓の前で寝ている

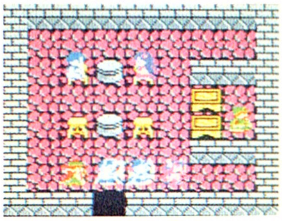


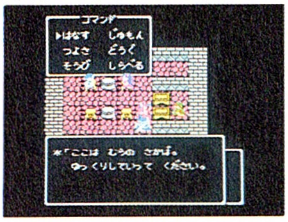
▲噂の間違いを訂正しに来たとは、なかなか律義なヤツ。でも、鉄の爪はけっこう強そうだね

夜の街も調べてみなきゃならない

夜になると面白いのがカザーブの特徴だ。まず、墓場には眠っているはずの武闘家がなぜか出てくるし（当然ガイコツの姿でだ）、昼間は主人がジャマで取れなかった道具屋の宝箱も取ることができちゃう。下の方を開けてみると、おっと、毒針が入っていたぞ！ラッキー。もちろん魔法使いに持たせよう。たまに一撃で敵を倒せるようになるぞ。





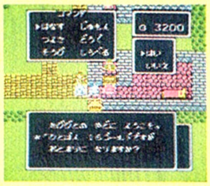


◀ゆっくりしていけ、なんて言ってるんなら、酒の一杯ぐらい出せっちゅーの。とりあえず、飲んでる人に話を聞いてみよう

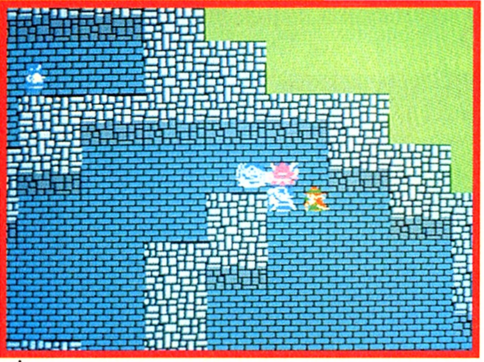
◀酒場の中にはテーブルで差し向かっている男女が一組。あとはカウンターにいるマスターだけ。にしても昼から酒を飲むとはふて一奴だ

CB's Voice

これまでの街や城のBGMではない、村のBGMが実に軽やかで楽しい。小さなところだけど、やけに明るく感じられるのだ。でも、情報的にはけっこう色々つまっていて、小さな村だからと言っても、その重要さから言えばかなりのものだ。毒針も手に入るしね。



毒針攻撃が決まった時は気分がいいよ。



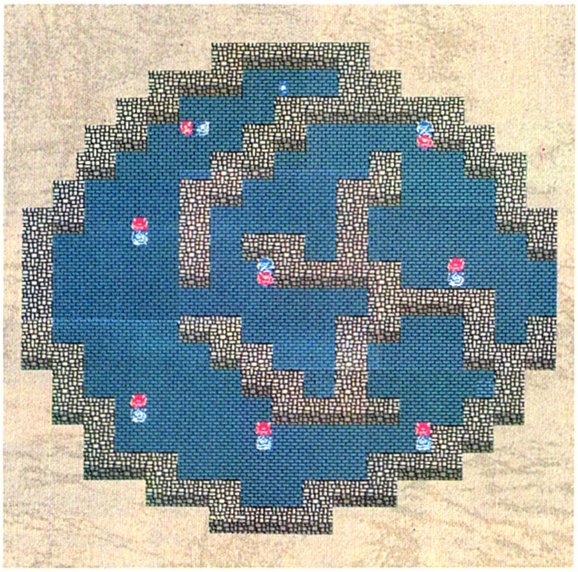
カザーブから西へ進んでみると…

カザーブの街を西に進み、山脈の終わりを南に進んでいったところにシャンパーニの塔がある。とても解りやすい場所だ。
が、あるからと言ってレベルが低いうちに突っこんでいってもそれは無謀なことだ。塔での目的が果たせないのだ。ここはひとつ、カザーブ近辺でレベルアップとお金かせぎに精を出し、せめてレベル12〜13ぐらいになってから向かおう。
塔そのものの構造は簡単なので、最上階まで昇っていくのはさして難しいことではない。それじゃあ、ゆっくりと進んでみることにしよう。

EVENT POINT 3 シャンパーニの塔

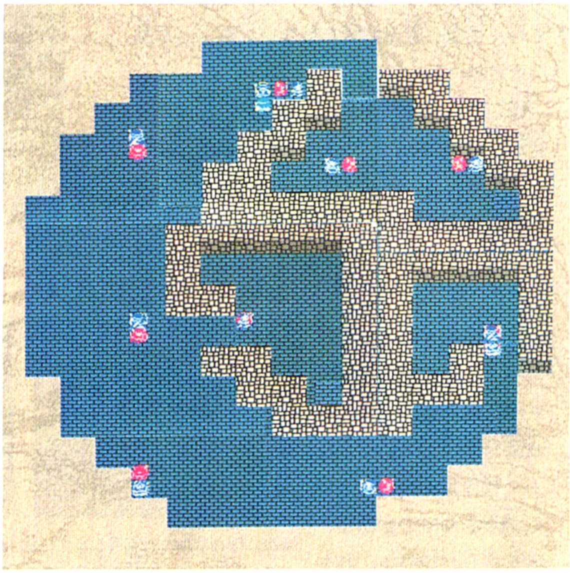
6階建ての薄暗い塔だ。昼間っからこうもりおとこがバンバン現れる。で、その目的はと言うと……。もう知ってるよね。

1F



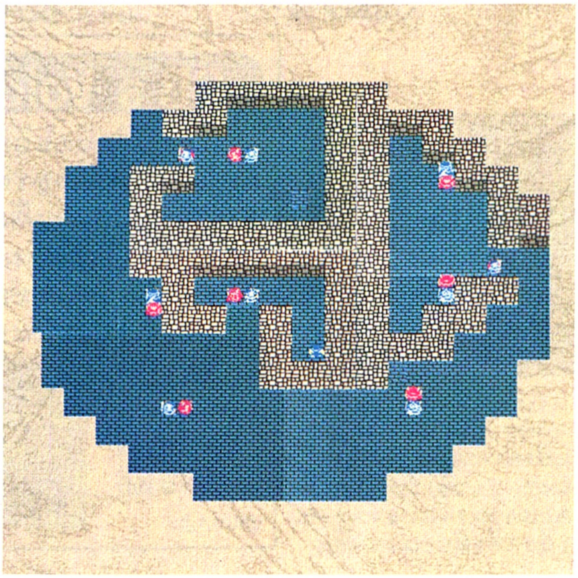
隠れている部分がないので、階段を探すのはたやすいことだ。端にいる男は、この塔を悪名高いと言うが、さて……?

2F



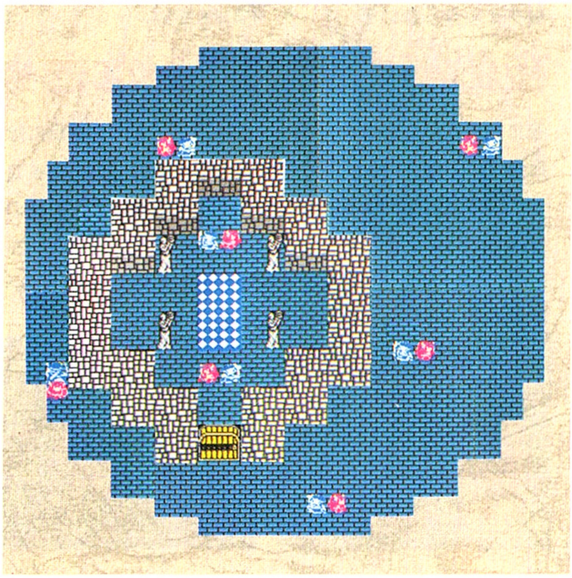
とても単純なフロアだ。階段もすぐ見つかるはず。左側は足止め用の壁はないが、広いところなので落ちる心配もない。

3F

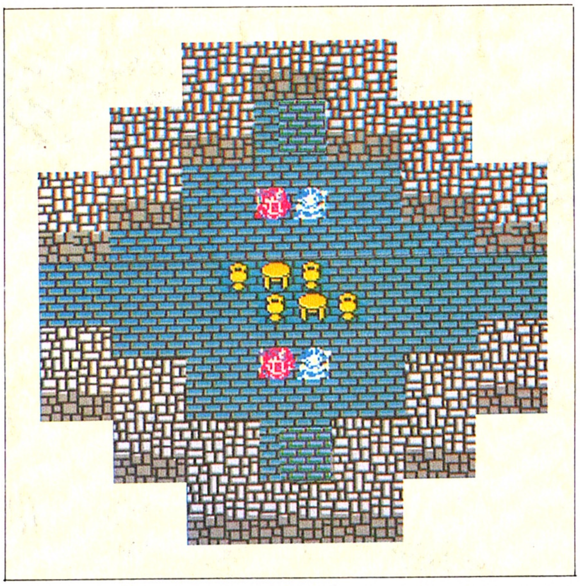


フロアの中央にいる男は、この塔にいる者の話をしてくれるぞ。なお、このフロアから敵が強くなるので要注意。

4F

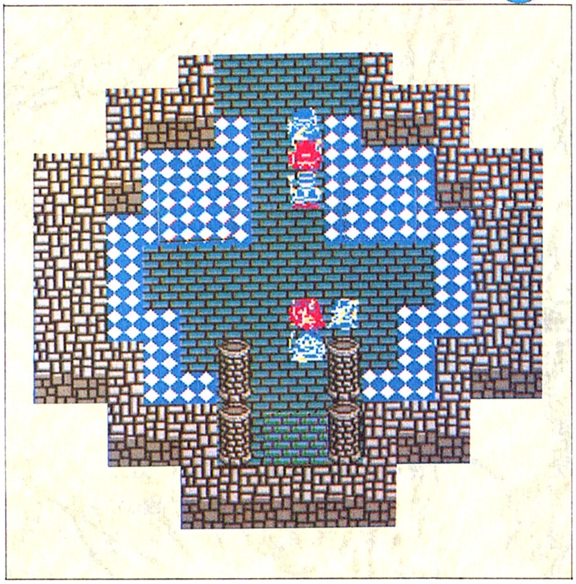


中央部には石像が4体と、青白チェックの床がある。何かありそうだが……。左端を通るときは落ちないように気をつけよう。



5F

このフロアから大きさが小さくなる。中央にはテーブルが2つとイスが4つ。さてさて、ここには何があるのやら。



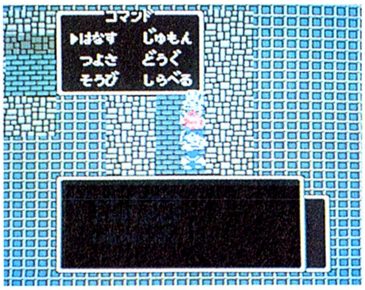
6F

ここが塔の最上階。4本の柱と青白チェックの床が左右にある。ここにどんなヤツらがいるのか。興味深いなあ。

シャンパーニの塔で、キミたちは何をすべきか！

この辺りまでやってくることができるようになれば、レベルは11〜12くらい、装備もそれなりのものになっていってるはず。もし、ロマリアで買える程度のものしか持っていないなら、一旦引き返して、カザーブの村へ買い物にいこう。そうじゃないと、このシャンパーニの塔をクリアするのは難しい。この塔に宿屋はないのだから。塔に入ると、1Fに「ここが悪名高いシャンパーニの塔だ」なんて言うヤツがいる。どんなふうに悪名高いのかは、カザーブ、ロマリアで聞ける情報から推測がつくだろう。もちろんこの塔での目的にもかかわっているメッセージだけどね。

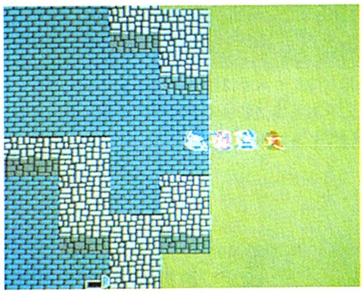
その目的を果たせば、キミは真の勇者に一歩近づいたことになる。その理由は……キミが一番良く知っているはずだ！



◀この塔には誰がいるのだろう。悪名高い理由になっている原因かな？



◀敵の追撃をふりきって、なんとか塔の近くまでやってきた……



◀さあ、塔の中へ行くぞっ！ どんな敵や出来事があるのやら!?



◀キレイな石像が並んでいる。でも、調べても何も出ない

塔の中に現れるモンスターたち

1階、2階はこうもりおとこやキラービーなど大したことないものばかり。だが、3階あたりからちょっとちがってくる。毒を持っているどくイモムシや甘い息を吐くおばけきのこなど、1〜2階の敵より1ランク強い魔物が現れる。僧侶のキアリーとベホイミにはかなり世話になりそう。MPを温存させせつつ進むのはもう常識だね。



◀塔の中だと、昼間でもこうもりおとこが現れるのだ



◀ギズモは攻撃力が弱いけど、ギラの呪文を使うぞ



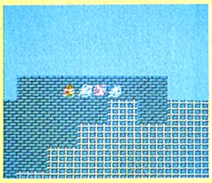
◀おばけキノコはラリホーの呪文を唱えるのだ



◀その名の通り、毒攻撃をしてくるどくイモムシ

CB's Voice

ナジミの塔より簡単なマップとは言え、6階建て、しかも敵も強いとくれば油断はできない。でも、そんなことより、塔の床の色がナジミの塔と違うことや、5階の石像のデザインに驚かされたのだよ。





実戦的ルート攻略法講座

ロマリアからカザーブを経て、シャンパーニへ至るルートはもう解ったよね。そこで何があるか、なんてこともおおよそ説明したつもりだ。
このページではより実戦的なロマリア～シャンパーニ間の攻略情報で迫ってみる。シャンパーニまでは問題なく行けるようになるはずだ。もちろん、基本である、情報源、つまり人々の話を聞き逃さずにいればだけどね。
まだまだ先は長いのだから、こんな所でつまづいたり、手まどったりはしていられない。ポイントを押さえてスムーズに進んでいこう。

ロマリア～カザーブ　アリアハンから来たばっかりだとかなりツライかも！

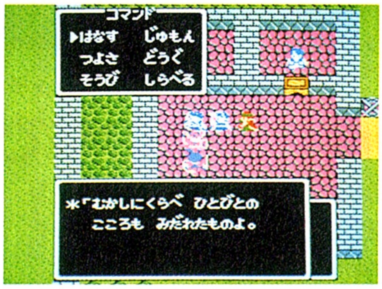
ロマリアからカザーブへは北へ一本道。左右に山脈を見ながらどんどん北へと進んでいこう。山脈を抜け、ぽっかりと広がる盆地のようなところにカザーブの村はある。ロマリアを出るときは、必ず毒消し草と満月草を持っていくようにしよう。その理由は……。レベル10が無理なくカザーブへ来れるメドだろう。



▲いったいどんな風にお調子者なのか？ 話した時はそんなようには見えなかったけどね



▲東の塔にいる王様の父もあまり王様のことを良く言わない。さて、どういうことだか……



◀不穏な世の中が続けば、人々の心が乱れるのは常。静めるのはキミの役目

敵が割と呪文を使ってくるようになるのだ

この辺りのうっとおしい敵の代表格がキラービーとポイズントードだ。前者はまひを、後者は毒の攻撃をしかけてくる。特にまひは戦闘後も残る。満月草で回復。


▲ポイズンとは毒のこと。ポイズントードは攻撃した時に、毒をふりまくことがある


▲ギズモはしつこくメラばかりかけてくる。こっちも集団魔法でまとめてやっつけてしまおう


▲たとえ呪文を封じこめられても、勇者と戦士でぶったたいてやっつけてしまえばいい。

▼これがなかなかやっかい。攻撃の順番が下がっちゃうからね。

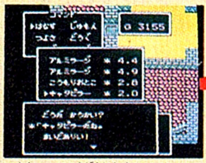


ロマリア格闘スタジアム

ロマリアの地下には格闘技スタジアムがある。アツくなるけど、はまりすぎて大切なお金をスラないようほどほどに！


▲ここが噂の格闘場。福引券よりもはるかにアツいぜっ！


▲こっちのカウンターで賭札を買うのだ


▲狙いは一番人気のキャタピラー。2倍の配当だ


▲残ったのはこうもりおとことキャタピラー


▲キャタピラーの勝ち。差し引き26ゴールドもうけた

ガザーブの村で情報集め!!

無事カザーブの村へ来れたら、まず街の人々に話を聞いてみよう。素手で熊を倒した武闘家の話などに混じって、次の目的地シャンパーニの塔の場所や、その他の目的にかかわる重要な話を聞くことができる。

武器屋で武器と防具を買い換えよう。武闘家を連れている人にはありがたい鉄の爪と武闘着を売ってるぞ。


◀この毒針は、必ず手に入れておきたい。

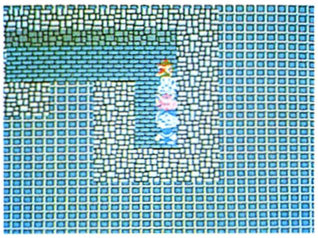

▲眠っているワケで、死んでいるワケではなかったりするんだな、ここが

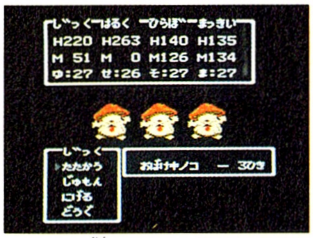

▲よくある類の話が大きくなってしまったパターンみたいだね

カザーブ～シャンパーニの塔　レベル、装備ともにがっちり固めてから行くように！

ロマリア、カザーブで得た情報を総合してみると、どうやら次の目的地がシャンパーニの塔ということが解るだろう。レベルが13程度まで上がり、カザーブの街で装備を整えたら早速行ってみよう。

西へ行き、そして南へ。海の近くにシャンパーニの塔はそびえ立っている。中へ入ってみると……、そこは緑色の床が広がっていた。


▲ポツンと立っているコイツ、いったい何者なんだろう



▲レベルが低いと、このおばけキノコなんかには手こずらされるのだ



▲もう１匹ずついると、なかなか手強い組み合わせなんだよね

塔の上にはなにがあるのだろうか…？

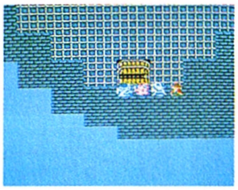
この塔の目的はなかなか一筋縄ではいかない。カザーブの村で良い装備に換えるのも（なかなかお金が貯まらないんだ）この目的達成のためだ。

万が一のことを考えて、お金が1000ゴールド以上あるなら、アリアハンの預り所に預けておこう。全滅した時は、そのお金で仲間の３人を甦えらせるのだ。


▲このブロックを出て、右に行くか左に行くか？



▲何もない。でも、人のいた気配がするような、しないような……？


▲扉を開けて、奥へ入ろう。下の写真の場所へ出るのだ


▲何かありそうな気がするんだけど、何もない。うーん……

この先のイベントにはこんなものもある！　まだまだ楽しいことがいっぱいある！

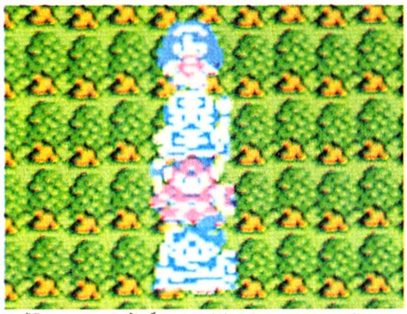
ここまでの冒険記は、まだまだほんの序盤戦。これから先にはまだまだ面白いドラマやイベントがいっぱいつまっている。その例をいくつか見せよう。

転職できるダーマの神殿。ここはバハラタの北にある。行きさえすればいついかなる時でも転職できるのではないらしい。

また、見たことのないキャラが仲間にいるが、これは？



▲ダーマにある転職の神殿だ。どの職業になろうかな？


▲列のいちばん最後にいる女の子はいったい誰？　こんな女の子、見たことない


▲女の子じゃなくてネコが列の最後尾にいる。なんだか良く解らないけど、面白いね

格闘技スタジアム、予想の予想…？

まず、格闘技スタジアムではお金はもうからない！　これを頭に入れておくこと。ギャンブルで蔵は立たないのだ。あくまで遊び程度にとどめておこう。

狙い方の基本はより強いヤツ。これにつきる。魔法、攻撃力、ＨＰ、どの要素でも、少しでも高いヤツを選ぶことだ。オッズが低くても、いちばん確実な狙いなのである。あとは状況しだい。



▲本命はフロッガーだが、スライム以外差はない

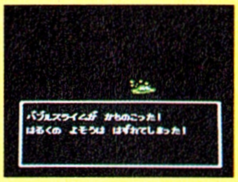


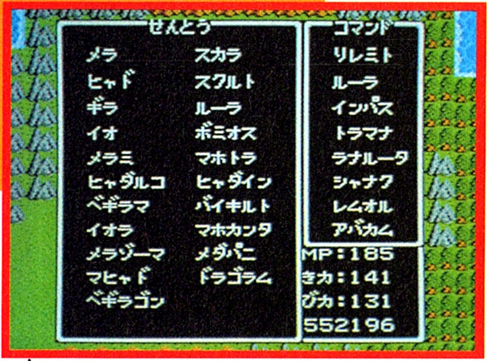
▲まほうつかいとおばけありくいの一騎撃ちか!?

CB's Voice

まったくもってドラクエIIIは奥が深い。新しい街や村に行くたびに謎をふっかけてくれる。しかも、それがそれぞれ異なる性質のものだから面白い。

え、どんな謎かって!?　そんなことオレが言えるワケないでしょ！





パーフェクト呪文使用法講座

これまでに何度も言っているように、ドラクエIIIは魔法重視型のRPGだ。色々なパーティーが組めると言っても、やはり勇者しか魔法を使えないパーティーでは苦しいし、かなりクリアはキビシクなる。スムーズなクリアのためには、魔法の力はなくてはならないのだ。

そこで、ここでは攻撃呪文の系統別傾向と対策と、その他の呪文の特徴、用法をまとめてみた。代表的なものなので、ここにはふれられなかった呪文もあるが、それはまた今後しっかりやってみたいと思う。

呪文の効果とその用法

大ざっぱに言うと、呪文は、攻撃的呪文と防御的呪文の２系統に分けられる。呪文がどちらの系統に属するかだけは覚えておかないとね。

攻撃的呪文　それぞれの呪文の強さと消費MPぐらいは覚えておこう

メラ系　敵一匹に対して効果がある

メラ、メラミ、メラゾーマの３つは、いずれも敵１匹にダメージを与えるものだ。出現敵の数は少ないが、強い場合に使いたい場合や、一撃で数を減らしたい時に使うといい。



◀魔法使いは最初から覚えている。それだけに威力も弱い

ヒャド系　かかる敵の数はさまざま

ヒャドが１匹、ヒャダルコが１グループ、ヒャダインが全体、マヒャドが１グループにかかる。そのへんを頭に入れて使いわけられるようにしたい。特に全体のヒャダインをどう使うかだ。



◀ヒャド系は、そのヒャド系の呪文を使う敵に対しては効き目が薄い

イオ系　敵全部にダメージを与えて

イオ、イオラ、イオナズンの３つはいずれも敵全体にかかる呪文だ。特に重要なのが中盤戦からのイオラ。平均的なダメージが計算しやすいので、戦略を考える上で楽になる。



◀敵の頭上で大爆発を起こすイオナズン。さすがに効き目は強い！

ギラ系　グループのみに効く

ギラ、ベギラマ、ベギラゴンは敵１グループに効く呪文だ。割とオールマイティなダメージを与えるので、イオ系と同様に戦略が立てやすい。便利なことこの上ないぜ。



◀ベギラマはそこそこ。この上のベギラゴンがかなり強力な呪文だ。効きは良い

バギ系　僧侶唯一の攻撃呪文

僧侶が覚える直接攻撃呪文はこのバギ系、バギ、バギマ、バギクロスの３つだけだ。すべて１グループ呪文だ。でも僧侶は本来、治癒の魔法使いなんだから、そちらを優先させるべき。



◀バギ系の中程度の強さを持つバギマの呪文。そこそこ使えるね

ザキ系　1匹を殺すか、グループで殺すか

ザキ、ザラキともに消費MPは7。１匹だけがザキで、グループがザラキだ。しかし、かかる確率はザキのほうが少し高いようだ。その場の状況に応じて使い分けるしかないよね。



◀なるべく確実に仕留めたい時はザキを、確率が落ちても集団にはザラキを使え

デイン系　勇者だけが使えるが…

ライデイン、ギガデイン、ともに勇者だけの呪文だ。でも、使い途というとあまりない。だって勇者がライディンを使えるレベルになる頃は、もう充分に力もついているはずだからね。



◀デイン系は2種類。強い方のギガデインはなんと200近いダメージを全体に！

その他の攻撃呪文

ドラゴンに変身するドラゴラムや、仲間の誰かに変身するモシャスなど、まだ色々ある。

でも、ここに上げた７つの呪文ほどの使い途があるかと言うとそうでもなかったりするのだ。



◀ドラゴラムの炎はどんな敵に対しても一律120前後のダメージを与える

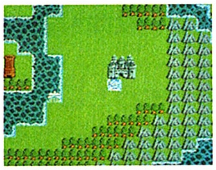
防御とその他の呪文　攻撃の呪文よりも重要なものばかり。特にホイミ系がね…

ルーラ（勇者・魔法使い）

ルーラは戦闘中でも唱えることができるようになった。ただし、場所の指定はできない。すべてアリアハンの城の前まで戻されることになるのだ。



▲戦うのが面倒だから、ルーラを使って逃げ出してしまおう



▲すると、キミたちはアリアハンの城の前に戻ってきたのだ

アストロン（勇者）

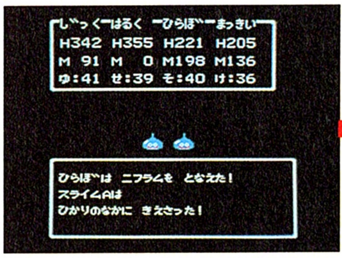
鉄のかたまりになり、3ターンほど敵のいかなる攻撃も受けつけなくなる。それが便利かどうかは人それぞれだろうけど、アストロンを使うなら1発攻撃する方がいいような……。

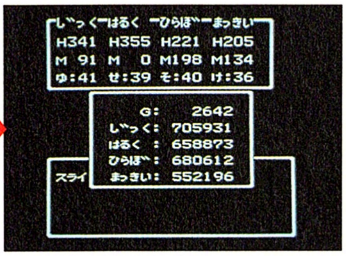


◀3ターンは鉄のかたまりになって無敵状態だ

ニフラムとバシルーラ（僧侶・ニフラムは勇者も）

両方とも敵をどこかに飛ばしてしまう呪文だが、僧侶の使うものだけに、敵を攻撃して倒したとは見なされない。ニフラムで全滅させると経験値、お金とも入ってこないし、バシルーラだとお金しか入ってこないのだ。





◀ニフラムで全滅させたのはいいけれど、経験値もお金も何もなしッ！



▲ニフラムよりちょっとだけお得。お金は入っているからね

ホイミ系の呪文（ホイミ、ベホイミ、ベホマ、ベホマラー、ベホマズン）

何をさて置いても最重要の呪文である。前半のホイミ、中盤のベホイミ、後半のベホマ、ベホマラー、いずれも使用頻度は高い。僧侶のMPは同レベルの魔法使いよりも多いが、これはホイミ系の呪文を多用するからに他ならない。

勇者・戦士・僧侶・魔法使いのノーマルパーティでは、勇者と僧侶がホイミ系を使えるが、できれば魔法使いなり戦士なりも転職させて、せめてもうひとりホイミ系を使いたい。



▲ここ一番の大物呪文、ベホマズン。MP62の消費はでかい！



▲比較的、堅実な効果を発揮するのがベホマラーだ



▲ひとりのキャラが集中攻撃されたらベホマで回復

バイキルト（魔法使い）

ゲームが進むにつれて役に立ってくる。固い敵と戦うとき、勇者と戦士にこの呪文をかけ、僧侶、魔法使いは防御しているようにするのだ。



▲まず、バイキルトで攻撃力を上げておく。約2倍だからかなり強くなってるぞ



▲なんと一撃で192のダメージ！　ギガデインに匹敵する強さとなった！

マホカンタ（魔法使い）

魔法使いが自分自身にのみかける。すべての呪文をはね返すので、これをかけている時、僧侶が魔法使いにベホイミしても、それははね返されて僧侶に戻ってしまうのだ！



◀これで、まっきいが魔法でダメージを受けなくなった

メガンテ（僧侶）

攻撃呪文と言ってもおかしくないメガンテは、その攻撃力と引きかえに呪文を唱えた本人が死んでしまうというあぶない呪文。ドラクエIIでは、ほとんど使わなかったけれど、このIIIでは、勇者のザオラルを併用することで、ずいぶん使いやすくはなった。

パルプンテ（魔法使い）

IIでのパルプンテの効果は3人ベホイミやルカナン、スクルト、恐しい魔物を呼び出すなんてのだった。それがIIIになって、さらに色々なことが、さらにすごいことができるようになったらしい。どんな効果なのか、それはキミ自身で確かめてほしい！

CB's Voice

さすがに60種も呪文があると、どれがどんな効果を持っているか、それを覚えるだけで大変だ。でも、呪文はなくてはならないものだけに完ペキに使いこなしたいよね。



これから プレイする人へ！

発売日はどっと人が並んで、社会現象と言える状況を生み出したドラクエIII。もうみんな買ったかな？
もし、これから買って楽しもうと思う人がいたら、ぜひこのページは読んでほしい。スタートから、アリアハンを抜けるまでの主要マップを中心に、プレイの時の要チェックポイントを再度載せてあるからだ。このページを読めば、岬の洞窟も、ナジミの塔も、そしていざないの洞窟もすぐわかる！
さて、ドラクエIII世界へ行ってみようかっ！

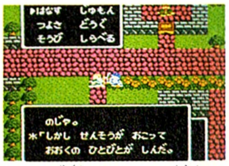


ドラクエIII全体マップ

これが全体マップだ。この世界のどこかにいるバラモスを探し出し、倒すこと。それが勇者たるキミの使命であり、父・オルテガの意志でもあるのだ。見事その使命を果たすことができるか？
スタート地点はアリアハン。かつては世界を統治していたと言われる国だ。そして、ロマリアへ旅の扉から飛ぶ。そしてカザーブへ……。冒険の舞台は果てしない。どんな出来事が待っているか。

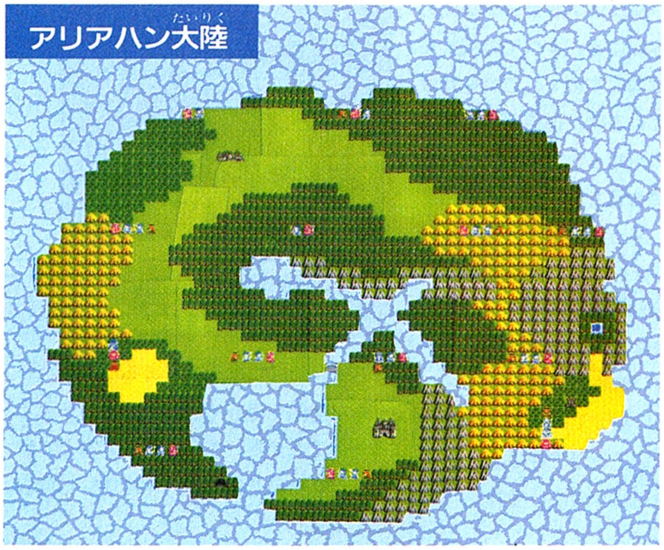


▲こういう脳天気なねーちゃんは、現実にもいたりするんだよね



▲この世界のかつての歴史はどんなものだったのだろう。戦争なんて、いやじゃあ

スタートの大陸アリアハンと、その城・街



大陸の南部にある城がアリアハンの街と城だ。ここはスタート地点であり、キミが旅の仲間を集めるルイーダの酒場、宿屋、教会、道具屋、武器屋などひと通りのものは揃っている。まずこの界隈でスライムやおおがらすを相手に少しずつお金と経験値を貯めていこう。



◀お母さんの言葉に励まされ、勇者は旅立つ



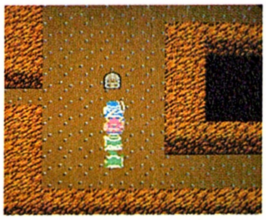
◀王に会ったその時、キミの使命がわかる

アリアハンの街

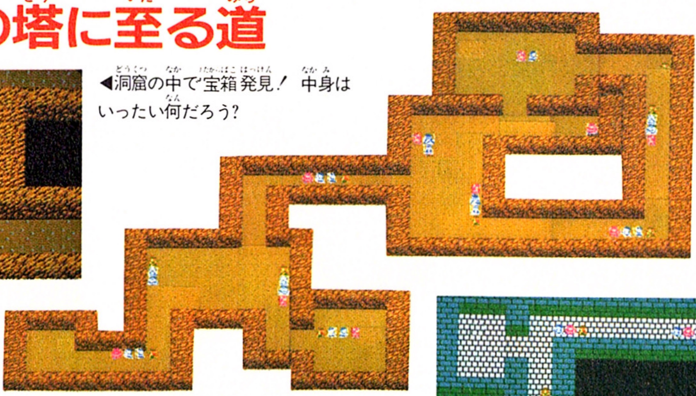


岬の洞窟〜ナジミの塔に至る道

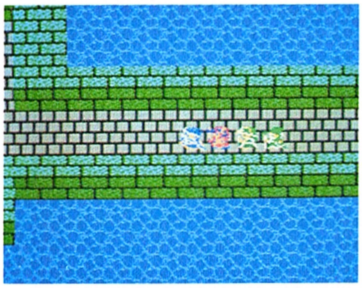
城の西にある塔はナジミの塔と呼ばれている。キミたちの最初の目的地となるところだ。塔に入るには岬の洞窟を通っていかなきゃならない。レベル6になっていればさして苦もなく抜けられるはずだ。
ところどころに宝箱がある。中を調べて、アイテムやお金をもらっておこう。

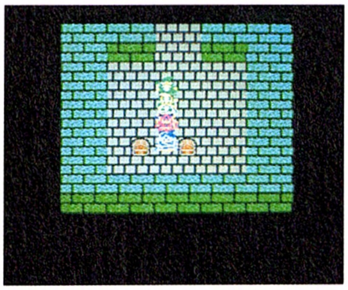


◀洞窟の中で宝箱発見！ 中身はいったい何だろう?

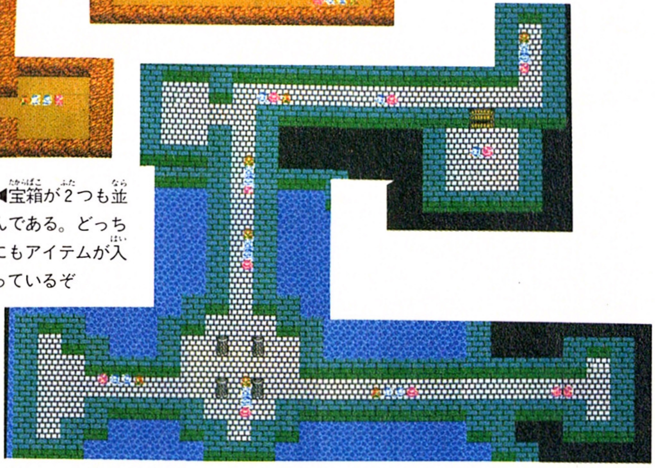


◀岬の洞窟地下2階だ。割と広いので、よく敵と出会う地下1階は上下に階段のついた小さな部屋だ
▼岬の洞窟地下1階というべきか、ナジミの塔の地下1階というか。とにかくここの上にナジミの塔がある



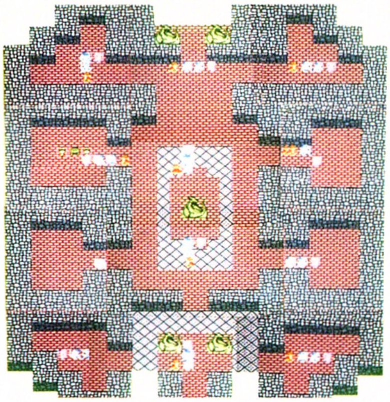


◀宝箱が2つも並んである。どっちにもアイテムが入っているぞ

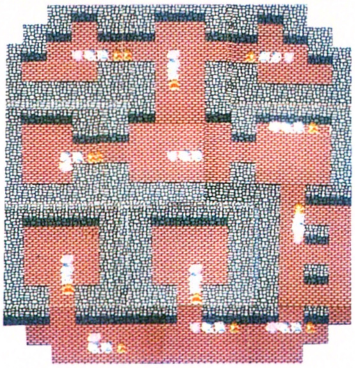


ナジミの塔は4階建て！ 敵は地上よりもはるかに手強いぞ

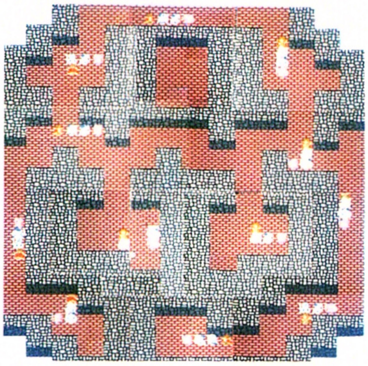
◀1F



▼2F

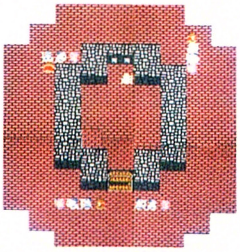


▼3F



4階だけ他のフロアよりもちょっと小さい。老人がキミたちの着くのを待っている。会うとあるアイテムをくれるぞ

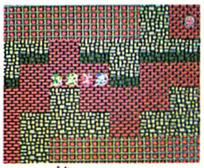
▼4F



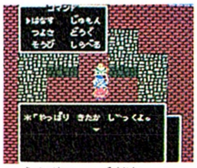
4階建てのナジミの塔。低いレベルだとこれだけでもキツく感じられるかも知れない。でも、1階に宿屋があるので、探し出すべし。バブルスライムが多く現れるので、毒消し草は必需品だ。
4階にいる老人と会い、話を聞いてみよう。



▲塔の入口だ。どこかにある階段を探し、上へと昇っていこう



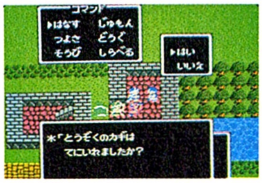
▲この辺りはバブルスライムがよく現れる。毒消し草が必需品だ



▲最上階には老人がいた。「やはり」ってのが気になるなあ

レーベの村

小さな村だが、レベル6〜7の拠点となる。扉の向こうの人々が重要なことを。



▲これがなくちゃ話にならない

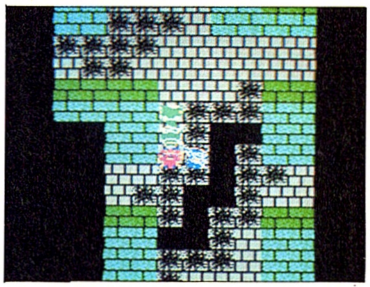


いざないの洞窟～ギラの呪文がなくてはキツいかも!!

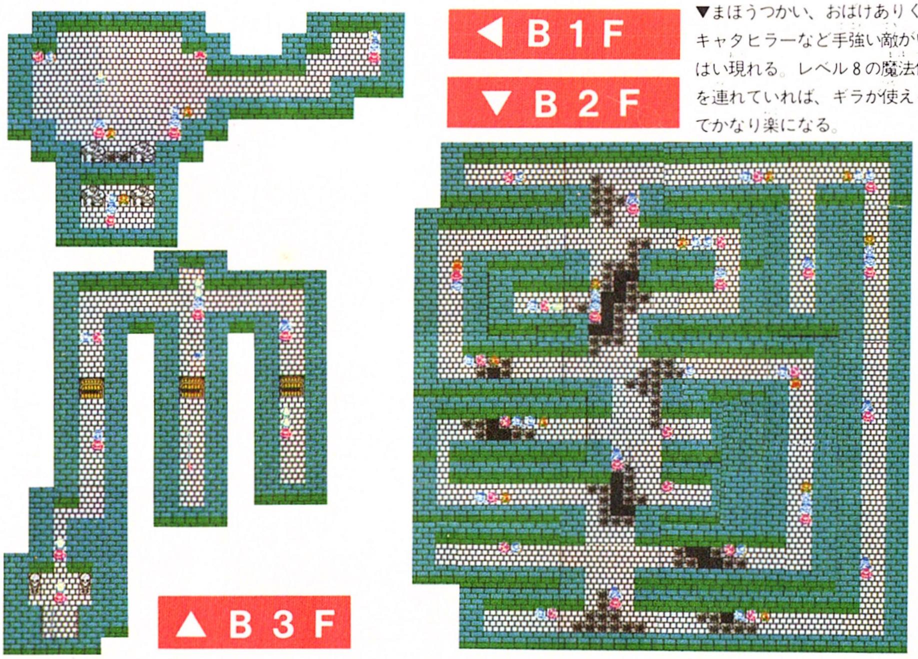
アリアハンの東のはずれにある小さな泉がこのいざないの洞窟の入口だ。泉に近づくと画面が拡大される。泉ぞいに歩いていくと、洞窟の入口が見つかるはずだ。

地下3階建てだが、手強いのが地下2階。かなり広いフロアであり、しかもぐるっと大回りしなきゃ地下3階へ行くことができない。現れる敵もなかなか強い。

地下3階には旅の扉があり、ここからロマリアへと飛んでいくのだ。



◀黒い穴に落ちると、かなり遠回りをすることになる。



▼まほうつかい、おばけありくい、キャタピラーなど手強い敵がいっぱい現れる。レベル8の魔法使いを連れていれば、ギラが使えるのでかなり楽になる。

ノーマルが一番だ!

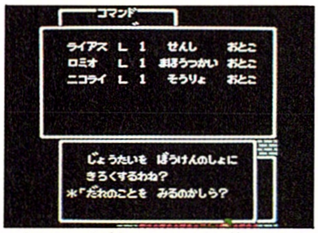
どんな仲間を連れていくのがゲーム進行上もっともスムーズか？　やはり勇者＋戦士＋僧侶＋魔法使いだろう。攻撃と防御のバランスに優れているのだ。できることなら、魔法使いを賢者に転職させると尚よろしい。まあ、できればの話だけどね。

お金節約の心がけを

ドラクエIIIで最も困らせられることは、お金が貯まりにくいことだ。全滅して、持ち金が半分になったために、その時点でまだ死んでいる勇者以外の仲間を甦えらせれないなんてのはよくあること。1,000以上お金が貯ったら、すぐ預り所に預けるのがいいだろう。

キャラの能力を考えて

ノーマルパーティーはバランスがいい。だが、プレイするキミたちがそのバランスの良さを理解していなきゃ話にならない。戦士、勇者は敵に武器で攻撃、僧侶が治ゆ魔法や補助魔法（ルカナンやマターサ）でサポートし、魔法使いの攻撃魔法でとどめを差すのだ!



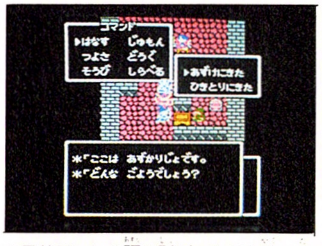
▲最初から登録されている3人を連れていくという手もあるが……



▲新たに自分で決めたキャラクターを登録した。ノーマルパーティだけど



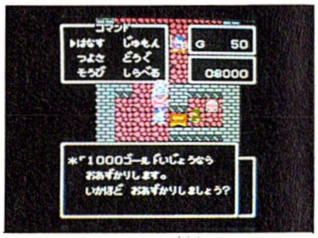
▲攻撃力、攻撃魔法力、治ゆ魔法力のバランスが最良だ。とてもスムーズ



▲アリアハンの預り所が、とても役に立つ。かせげるようになったらね



▲こまめにお金を預けると預けないとでは、天地の差が出る



▲でも、1000ゴールド単位なのが、ちとツライワケだ



▲勇者と戦士はとにかくぶったたく！勇者の呪文はいざという時だけ!



▲魔法使いは攻撃魔法を使い、勇者と戦士の負荷を少しでも軽くする



▲僧侶は危なくなったHPを回復させる。また、守備魔法で攻撃しやすくする事も

最新ソフト徹底紹介

HOT GAME SCANNER

カセット 1M+1M／テクノスジャパン／4月8日発売／¥5800

DOUBLE DRAGON

双截龍

熱い血と汗が飛び散るゲーム界のアーノルド・シュラルシェネッガー、肉体派ビデオゲームのダブルドラゴンがいよいよ4月8日、ファミコンフリークの目の前に現れるぞ。なんだかとっても嬉しいぞ！　ヒュー。



文／田尻智

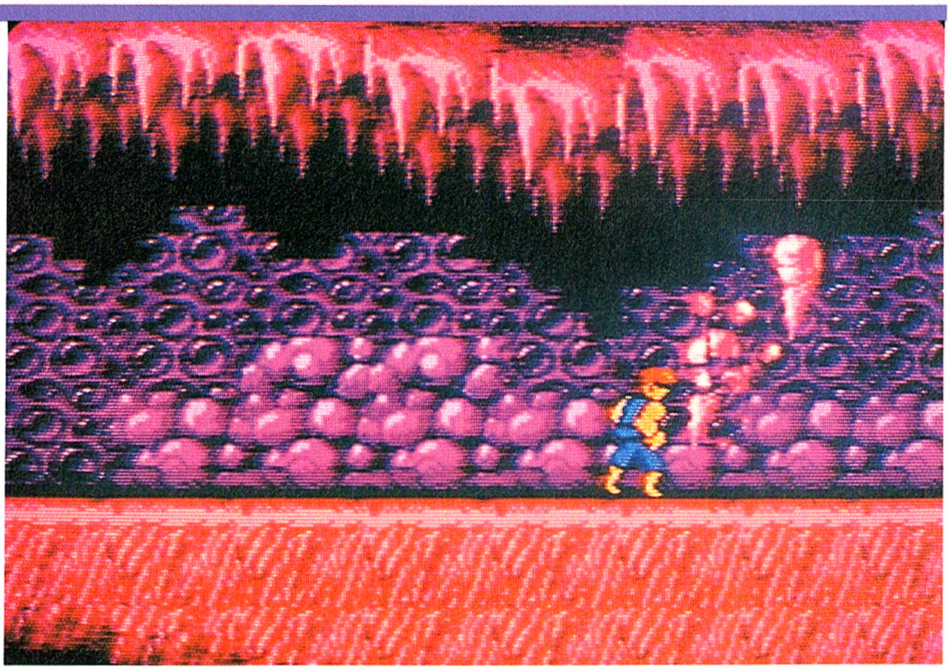
ビデオゲーム版のおもしろさを忠実に再現した力作

かつて中高生のゲームフリーク達に熱烈な支持を得た熱血硬派くにおくんといい、今回新しく発売されるダブルドラゴンといい、なんとなくテクノスジャパンという会社のゲームソフトに、僕は少年の夢を感じてしまう。

誰もが、強くてカッコいいヤツでありたいと思う心を、さりげなくくすぐっているって感じ。しかも、いい言い方をすれば現実っぽい話、わかりやすい展開を使って、少しいじわるな言い方をすれば、俗っぽい香りのするゲーム展開で、男を見せてくれるんだなあ。

そういう意味で、一見とてつもなくシンプルなアクションゲームなのに、男のロマンを嬉し恥かしながらも感じつつ楽しめるソフトなのであります。ダブルドラゴンは。

ビデオゲームからの移殖とはいえ、まったくオリジナルと遜色ない出来のソフトだ。



ダブルドラゴンのストーリー……

199X年、核戦争後のニューヨークの街は暴力に支配されていた。

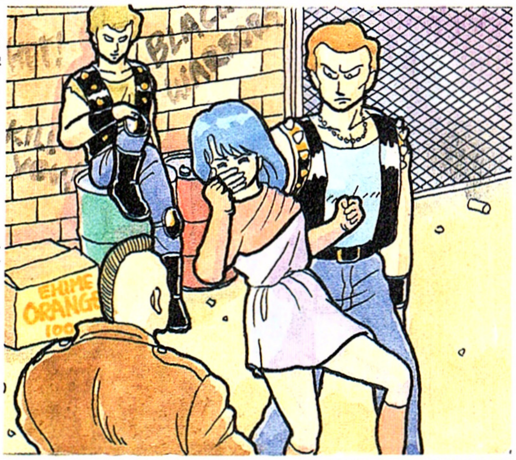
そして、その街のはずれに双子の兄弟が暮らしていた。兄をジミー・リー、弟をビリー・リーという。2人は5年前までは、クン・フー道場を経営していたのだったが、核戦争のために、道場は焼き払われて、2000人以上もいた門下生の大半は死んだ。

2人はどうにか生き残りはしたが、道場は解散することになってしまった。

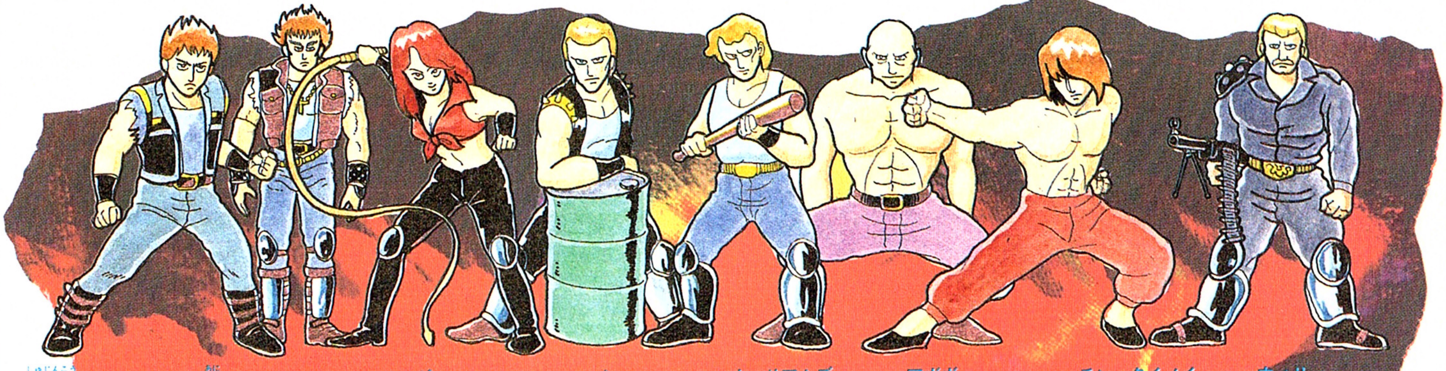
弟のビリー・リーは、6年前から、女子部の師範代を勤めていたマリアンと恋愛関係になっていた。ところが兄のジミー・リーも密かにマリアンに思いを寄せていたのだった。

そして、ある日のこと。マリアンがブラックウォーリヤーズの連中に誘拐されてしまった。彼らは街を支配する暴力グループであり戦争後、ジワジワと戦力を増している影の支配者だ。

ビリー・リーは兄に内緒で、マリアン救出のために、ひとり立ち向かっていくのであったが…



肉をえぐるようなバイオレンス。8人のストリート戦士たち



主人公ビリー・リー
12歳のころ兄から中国拳法を習う。そして20歳にして双截拳の伝承者となる。

兄・ジミー・リー
主人公ビリー・リーの兄であるが、実はブラックウォリヤースの影のボスである。

リンダ
女性だが気性は激しい。バストは92cmある。ムチをピシパシ打ってくる。

ローパー
主にパンチを繰り出してくる男。ドラム缶を投げて攻撃をしてくる怪力の持ち主。

ウィリアムズ
飛び蹴りをしてくる。またバットを振り回したり、ナイフを投げたりの凶器攻撃も。

アボボ
中格的ボスといえる男。原爆投げや、ハリ手を仕掛けてくる手強いヤツだ。

チン・タイメイ
身長175cm、体重69kg。掌手を得意とする。ヌンチャクを持っていることもある。

ウィリー
大ボス。最後に出てくる大物だ。機関銃を持っている強力なヤツなのだった。

勝つために手段は選ぶな！アイテムの使い方

道端に転がっている石、ひとつ取ってみても、それはもはや武器となる。どれもこれもというワケにはいかないが、使うことができれば断然有利だぞ。

敵の手から離れたムチやバット類も、こっちのものにしてガンガンやっつけよう。パンチボタン（Aボタン）ですぐ拾って使えるハズだ。

拾ったアイテムは、相手に与えるダメージも当然のように大きくなる。これをうっかり見逃すテはない。効率よく戦うためアイテム類は必ず手に取ってみよう。

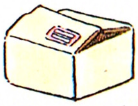
岩石



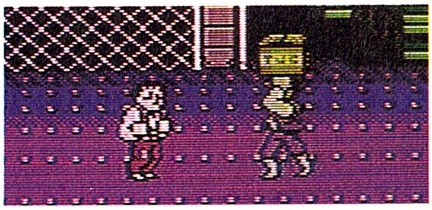
ダンボールと同じように、Aボタンで持ち上げてから投げとばす



ダンボール箱



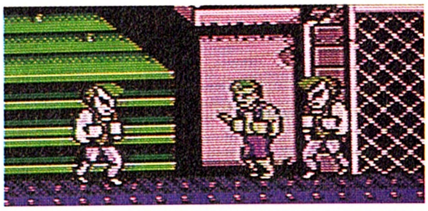
Aボタンで持ち上げて、またAボタンを押して投げて攻撃する



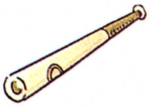
ダイナマイト



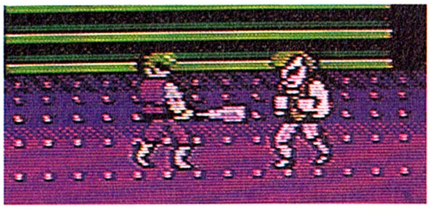
投げて、敵に当たるか、あるいは一定時間たつと爆発する！



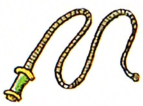
バット



Aボタンで手に持って、ブンブン振り回す。何回も使える利点あり



ムチ



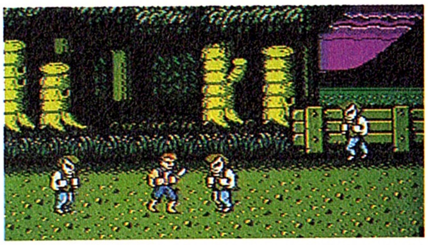
一度拾ってしまえば、連続して何回もピシピシと攻撃ができる



ナイフ



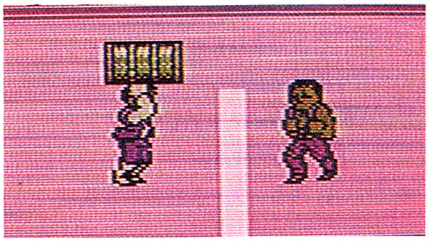
Aボタンで手に持って、投げる。遠くにいる敵も攻撃できる利点



ドラム缶



Aボタンで持ち上げて、投げとばす。岩石などと同じ使い方だ



技がパワーアップしていくんだ！

基本技①



パンチ
Aボタンを押す。するとプレイヤーの向いている方向にパンチを出す。

基本技②



キック
Bボタンを押す。するとプレイヤーの向いている方向にキックをする

基本技③



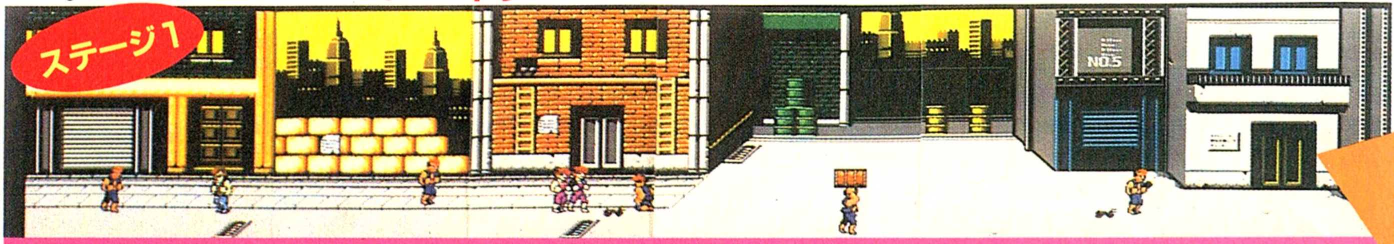
ヘッドバット
いわゆるチョーパンというヤツ。十字ボタンを右左どちらかに２回押す

画面の左端に表示されている数字とハートマークに注目してほしい。これは主人公ビリー・リーの強さのレベルを表しているのだ。ゲームスタート時は、数字は１でハートマークもひとつしかないが、敵と戦っていくたびに数字が増えていき、999を越えるとハートマークがひとつ増えてレベルアップするようになっている。レベルアップするたびに、プレイヤーの使える技は、高級化複雑化する。

レベルは全部で７段階、ハートマークは７つまで増える。各レベルで使える技は一体何なのかをマスターしておくと、ますますゲームを先に進みやすくできることまちがいなしだ。

ステージ紹介 スラム街

ステージ１



このゲーム、擬似スクロールゲームとでもいおうか、画面内に現れた敵たちを全部やっつけてしまわないと、先へ画面が進まないようになっている。だから、敵の攻撃を無視して、どんどん先へ急いで行こうなんて甘い考えは、まったく通用しないのである！

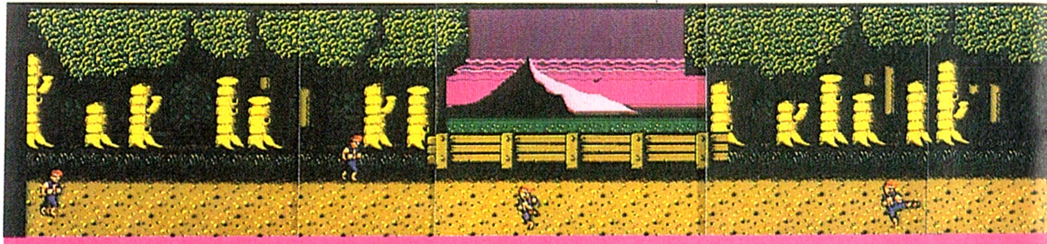
ここでのポイント。それはやはりなんといっても、武器のドラム缶だろうな。ステージ１のザコとはいえ、パンチやキックの一発でやられてしまうほど、敵はヤワじゃあないぞ。こういうとき、ドラム缶を取って投げるという行為は、タダのひきょうな行為ではなく、勝利への布石となるのだ。

怒濤の荒技辞典①



回しげり
敵がかがんだ状態のときBボタンを押す。レベル２からできる技だ！

ステージ３ 森林



このステージ３から、本格的にダブルドラゴンのおもしろさのダイゴ味が味わえるようになっているといえよう。

とにかくこのステージは長い。長い。どこまでも、地の果てまでもマップは続いている気がしてくる。実際の話、ここのステージマップには、ちょっとしたからくりがあって、そのトリックに気が付かないと、本当に地球の裏まで続くくらいマップの中をさまようことになってしまうのだぞ。

やりがいのあるステージなのである。

固い。固いということは、何度も何度も何度も敵にキックやパンチをくり出さなければ、やっつけられないということだ。この附近に待ち伏せているヤツらは、ステージ２のボスくらい固いのが何人もいる。ちょっとつらいんだよな。でも飛び蹴りは意外と簡単にキマる。有効な技だ。

橋。おそらく、ここまでのさまざまな強敵たちと戦い抜いてきた人は、レベルアップして、ジャンプをしようとすると、飛び蹴りをするように、主人公が育っていることと思う。しかし、壊れた橋を渡るならどっちも同じ！ A、B両ボタンを同時に押して一気に、蹴び越えよう！

ステージ2 工場地帯◆◆◆

派手なアクションをたっぷり楽しめるステージ2。うなるバット、ムチ。女だって容赦はしないぜ、ここでは常識は通用しないんだ。

最後、ビルの一番上の階にいるボスは、ちと手強いぞ。正々堂々戦うのもいいけど、ビルの右側へおびきよせて、ケリー発で下へ落っことしてやるのもテクニックだ。

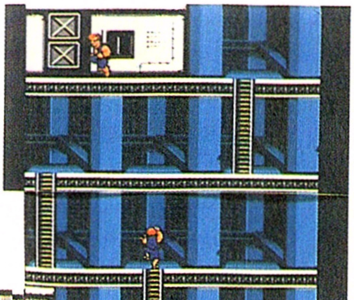
怒濤の荒技辞典②

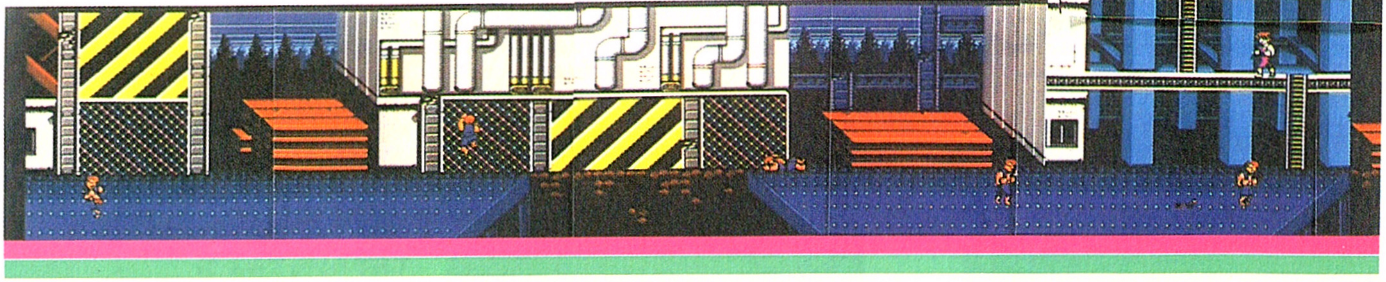


飛び蹴り

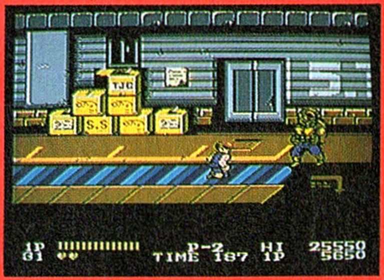
A、Bボタンを同時に押す。十字ボタンを左右に入れてやれば斜め飛び蹴り。レベル3から使えるように。

ゆ、床がない！　この絶壁から落ちたら自分も敵も必ずおだぶつになる。だからここは、金網をよじ登って、上を歩いて先へ進むべし。ジャンプで越そうとしてもムダだよ。





1面のボス



頭のいいテクとしては、ベルトコンベアの右端におびき寄せて、キックで下へ落とす。これだな。

怒濤の荒技辞典③



アッパーカット

敵がかがんでいる状態のときAボタンを押す。レベル2から使える技だ。

怒濤の荒技辞典④



髪づかみキック

敵がかがんだとき、近くに寄って髪づかみ状態になったらBボタンを押す。

怒濤の荒技辞典⑤



背負い投げ

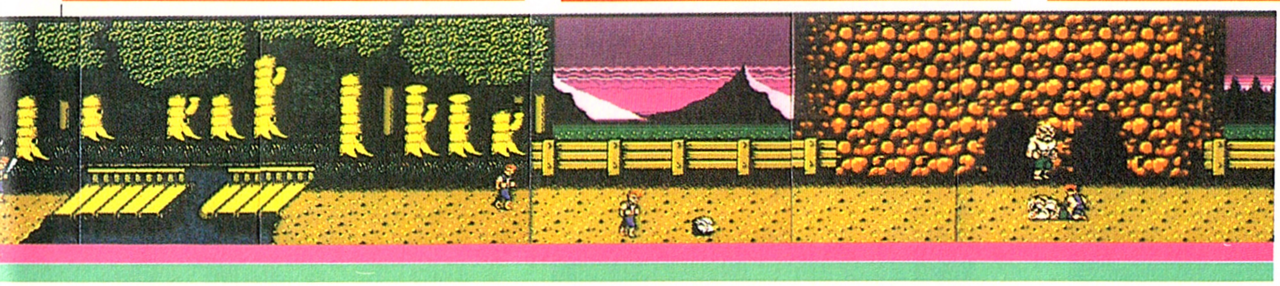
髪づかみ状態になったらすかさずAボタンを押そう。背負い投げになる。

怒濤の荒技辞典⑥



腰かけパンチ

敵がダウンしたら、十字ボタンで上にのりAボタン。レベル5からの技だ。



怒濤の荒技辞典⑦



ひじ打ち

プレーヤーのうしろに敵が来たときにAボタンを押すとひじ打ちができる

怒濤の荒技辞典⑧



旋風脚

プレイヤーの進行方向に十字ボタンを2回押すと旋風脚をくり出すぞ。

壁の前までくると、2人のボスが現われ、プレイヤーを襲ってくる。ここで大事なのは彼等をやっつけた後のこと。そのまま先へ進むと元の場所へいつのまにか戻ってしまうので、ボスの出てきた穴へ入ること。すると、さらに新たな展開が巻き起こるぞ！

カセット 1M+1M／テクモ／4月中旬発売／¥5500

CAPTAIN TSUBASA

キャプテン翼



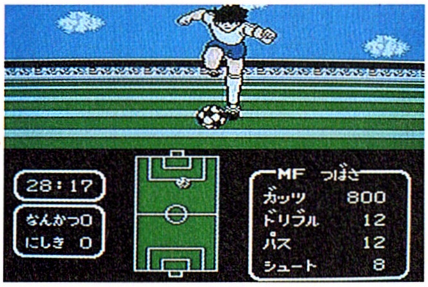
ドラクエIIIが発売されちゃった今、次の期待度No.1ゲームはこのキャプテン翼っきゃない！ 今までにないRPGタイプのサッカーゲームという意外性と、キャラクターのあふれる個性が合体した未知のソフトだぜ!!

文／ベニー松山

まずはキャプテン翼とドラクエIIIを比較してみよう

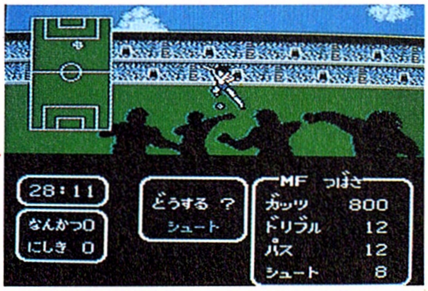
ドラゴンクエスト（エニックス）より　キャプテン翼（テクモ）より





左は町へ向けてひたすら逃走する今にも死にそうなパーティ。一方右はドリブルで敵サイドに大きく切り込み、あと少しでシュート圏内に届くというところ。どちらの場合も＋ボタンの上を押す指に力が入り、敵が出ないのを祈っているハズだ。





無情にもパーティの前に次々と現れる魔物の群れたち。キャプテン翼ではこれが味方選手の前に立ちはだかる黒い影（敵プレイヤーたち）として表現されている。対応するコマンドもサッカーの形をとってはいるがRPGそのものではないか。





最後のコレはちょっと強引すぎるこじつけかな（笑）。ドラクエのほうは勇者のお母さんで、夜中でも息子の帰りを待っていて体力を回復させてくれる。翼のGF早苗はパスワードを教えたり、ハーフタイムに疲労をいやしてくれる。女性って偉大。

感覚的に類似点多し！

こんな大胆な比較を始める前に、もう一度これまでにわかっているキャプテン翼についておさらいしてみよう。

サッカーゲームでありながら、真上からフィールドを見下ろす視点でキャラの動きを追いつつボールを蹴りあう、という従来のサッカーゲームの概念を全く無視したものだといったところまでは、キャプテン翼の原作が持つ独特の個性からも想像はついていた。とにかく登場人物の全てが必殺技ともいうべきシュートやテクニックを持っていて、アクションゲームのような形では表現しきれないんだ。

ある者は強力なパワーでドリブルし、またある者は華麗なテクニックで相手をほんろうする。そんな役割の分担がしっかりと決められているんだから、11人の選手たちを一つのパーティとしてRPG風のコマンドで動かしたほうがより個性が出せるわけなんだ。まるで戦士や魔法使いのようにね。

ここで左の3組の写真を見てほしい。多分この本文より先に見ちゃった人がほとんどだろうが、ホントご覧の通り、画面構成は違っても基本的なゲーム性は実に似ている部分が多いのがわかるだろう。

死にかけて城に逃げ帰る直前で怪物に出会ってしまうのと、ゴール目前で敵選手に囲まれてしまう時の感覚の共通性。メガンテにも等しいロングシュートの危なさ。ここにはまさしくゲームの真骨頂があるんだ。

キャプテン翼の世界はこうして展開していくのだっ！

ゲーム全体のしくみ

第1部 全国中学生サッカー大会

- 1回戦　錦ヶ丘中
- 2回戦　南宇和中
- 3回戦　東一中
- 4回戦　花輪中
- 5回戦　明和東中
- 準々決勝　比良戸中
- 準決勝　ふらの中
- 決勝　東邦学園

東邦高校との練習試合

ヨーロッパへ!!

第2部 国際Jr.ユース大会

アルゼンチン	ウルグアイ	ベルギー
イタリア	カナダ	ポーランド
イングランド	スペイン	ポルトガル
		マレーシア

- 準々決勝（リーグ成績優秀チーム）→ 準決勝フランス
- 決勝　西ドイツ

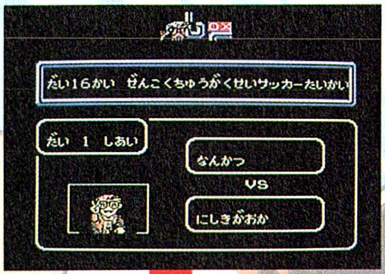
岬太郎を探せ!! どこだ!?

ヨーロッパでは翼の最高のパートナー・岬太郎を探し出すシーンがある。ここでうまく再会できればチーム力は大幅にアップ！

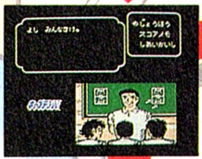
「 みさきくん まっててくれ！
きっと さがしだしてみせる！」

試合の進め方

始まる前に



◀まずは対戦相手の発表と、大会何戦目であるかが表示される。重要な場面ではないが、せめて相手の名前ぐらいは覚えてやるのが礼儀。



◀試合前には監督と楽しい(?)ミーティングを。

早苗ちゃんの時間です!!

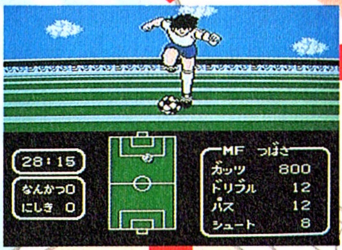


▲翼のGF・早苗がパスワードをメモってるぞ！



◀監督は一応アドバイスをくれる。でも情報は少ない。

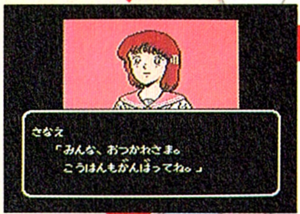
さあ試合だ！ しまっていこう



◀✚の上で敵ゴールへとドリブルする。走れ。走れ。



▲シュートが決まった！ 破れたネットは誰が直す？



◀前半が終わると早苗が苦労をねぎらってくれる。



▲敵チームのエースがプレッシャーをかけてくるぞ！



◀勝利をおさめて次の試合へ。キャラも成長するぜ。

こうしてキャラの能力をレベルアップさせていきながら、次々と強豪チームを破っていくのがゲームの内容。後になるほど相手の能力も上がる上がるで、もお大変なんだ。

キャプテン翼のキャラクター

個性が光るフィールドの戦士たち

今までのスポーツゲームで選手に個性がつけられていたものはそう多くない。打率や投法などでファミスタ、打球の種類でファミテニってところじゃないかな。ところがこのキャプテン翼に登場する選手たちは主人公・翼クンをはじめ敵も味方もクセモノぞろい。マンガを知らない人はここで勉強しときましょうねっ。

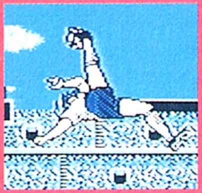


▶誰をスターティングメンバーにするかも決定できる。お好きなキャラでどーぞ

大空 翼



このゲームの主人公で、タイトルの通り南葛中サッカー部のキャプテン。ボールを友達として過ごしてきただけあってそのテクニックは超一流で、得意のオーバーヘッドやドライブシュートは中学生の域をはるかに越えている。スゴイ。

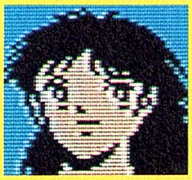


岬 太郎



翼とのコンビを組めばまさに無敵の黄金コンビとなる抜群のサッカーセンスを持っている。が、父親がえらい放浪癖のある絵描きのために幼い頃から転校づくしで、現在のところフランスへ行ってしまったサッカー渡り鳥なのだ。

井沢 守



小学校時代は修哲小サッカークラブで、翼と試合をしたことも。修哲トリオのリーダー格で後には来生とシルバーコンビを形成するが、結局のところ肩書きが多いだけの力不足らしい。

来生哲平



井沢と同じく修哲トリオの一人。とりたてて得意技はないものの、その天パ頭は翼の母親と翼のサッカーの師・ロベルトにすごく似ている。だが、アカの他人らしい。

滝 一



これまた修哲トリオの一員。ただでさえ見かけ倒しのトリオなのに前の二人より目立たないというからなお悪い。花輪中の立花ブラザーズとこれまた似ているけど、やっぱりアカの他人らしい。

松山 光



ふらの中キャプテンの彼は一年の半分近くが雪だらけの北海道でサッカーをし続けたため足腰が異常に強い。おかげで地をはうシュート、自称イーグルショットがうてるのだが得点率は低い。

若林源三

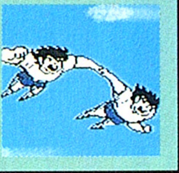


翼の最初のライバルで、修哲小時代から天才キーパーと呼ばれてきた。でも家が大金持ちでコーチまでつけてたんだから当たり前といえば当たり前。その巨体はトドを思わせるが、惜しいことに西ドイツへサッカー留学中だ。

立花政夫 和夫



花輪中のサルコンビと異名をとる。必殺のスカイラブハリケーンはもはやあきれてしまう。

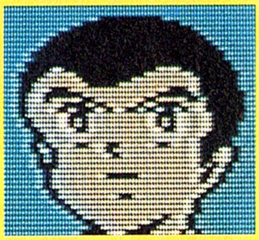


早田 誠



東一中のエース殺しというカッコイイ名前があるけど、ただ試合中にタックルをかけてくるだけのこと。得意技は左右に曲がるカミソリシュート。

石崎 了



元気がいいのがとりえの南葛のチームメイト。はっきりいってサッカーセンスは低く、自分のゴールにボールをけっちゃったり顔面でブロックしたりする。でも、その意外性はかってやりたい。

日向 小次郎



東邦のキャプテンで日本国内では翼の最大のライバル。若林とは対照的に赤貧の母子家庭（弟妹多数）のため、東邦中に身売りするというけっこうかわいそうな男だ。壁をも砕くタイガーショットをはじめ力技が多く、ドリブルも相手をはねとばす。

若島津 健



もともとは空手をやっていた東邦の変わり種キーパー。その特技を生かした手刀パンチングや三角げりで味方ゴールをガッチリ守る。でも時々ゴールに近づく敵を殺しかねない勢いで手刀を繰り出すのはいただけない。罪は重いぞ。

三杉 淳



通称フィールドの貴公子。その華麗なプレイからつけられた名で、テクニックだけなら翼をも上回るという。しかし心臓病で数分しか全力を出せず、ヨーロッパ編で初めて選手に登録される。見てるとハラハラするね。

次藤＆佐野



九州からやって来た比良戸中のデカチビコンビ。巨体の迫力と小柄の身軽さを利用した牙一族ばりのフェイントは大したものだが人間離れしてるともいう。

新田

翼の2年後輩の彼は南葛中入学当時、多少サッカーがうまいのをいいことに主人公に勝負を挑んだ。もちろん負けた。それ以来すっかり目立たなくなったので顔写真すらない。これでは得意のノートラップランニングボレー隼シュートも省略されるかも…

森崎



俗称ザルといわれるほどスカスカとボールを通過させてしまうキャプテン翼にしては珍しいキーパー。その昔はボール恐怖症でもあったそうな。とほほ。

高杉

実はあまりよく知らない正真正銘の脇役キャラ。マンガではよく敵に簡単に抜かれてしまい、出番といえば翼がシュートを決めた時にみんなが駆けよるシーンくらいのものらしい。困ったもんである。

ビクトリーノ



ウルグアイJr.ユースの誇るスーパープレイヤーで、黒ヒョウなどと呼ばれていたが、大会では西ドイツにコロッと負けた。名前にも負けてる。

ジノ・ヘルナンデス



イタリアのキーパー。黄金の右腕はどんなシュートも抜かせないという驚異の無失点キーパーだったが他のメンバーに恵まれず翼たちのエジキになった。御愁傷サマ。

ファン・ディアス パスカル



アルゼンチンのメンバーにふさわしく、ドリブルなどの個人技に秀でた南米スタイルのプレイをする2人組。特にファンディアスは翼と同じくらいのテクニックを持っていた。やっぱ負けたけど。

ピエール ナポレオン



ピエールはフランスJr.ユースのキャプテンで、岬とほぼ互角の能力を持つスーパーテクニシャン。一方ナポレオンはわがままいっぱいのラフプレイヤーで、日本勢でいえば早田そのものってカンジ。

カール・ハインツ・シュナイダー カルツ ミューラー シェスタ





ドイツの若き皇帝シュナイダーを筆頭に西ドイツJr.ユースは強力メンバーぞろい。決勝で日本Jr.ユースを待つ！

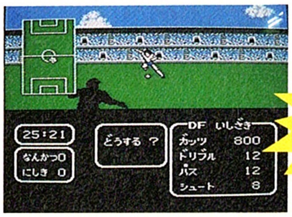


キャプテン翼。攻めと守りのテクニック

攻撃編

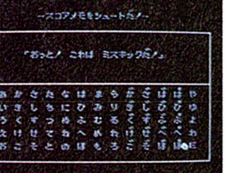


攻撃は最大の防御だ、なあんて書き出しはもう使い古されたって気がするけども、バスケットボールやハンドボール、そしてサッカーでは常にボールを所有する側がオフェンスサイドであり、この攻撃が続く限り敵には得点のチャンスがない。ホントに最も有効な防御なんだ。で、ボールを持っている時には敵にくっつかれている（強制）、いない（Ⓑボタン）にかかわらず、コマンドモードは次の3種になる。



キャプテン翼
ミニミニ知識①
翼クンは連載当初友人のTVゲームへの誘いをふりきってサッカーをしていた。



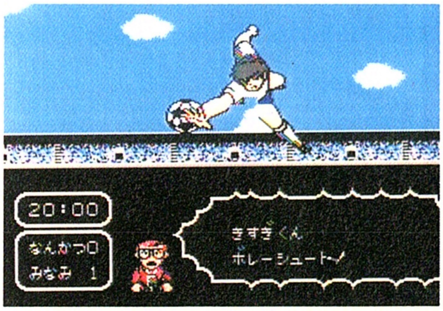


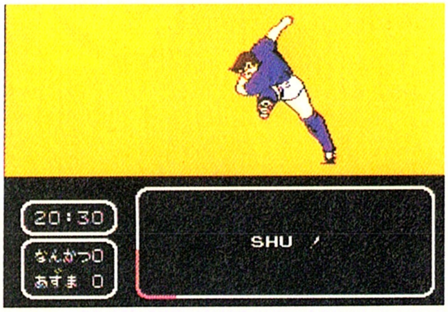


シュート

シュートとは、などと今さら説明するまでもないけど、まあ相手のゴールめがけてボールを蹴るコマンドだ。もちろんゴールまでの距離が近ければ近いほど決まりやすいもので、あんまり遠距離からシュートしてもキーパーに止められてしまうのがオチ。それにゴールまでの線上にいる敵選手が片っぱしから飛びついてきて、弾きとばされながらもボールの勢いを殺したり、悪ければそのままボールをとられてしまうこともあるんだ。

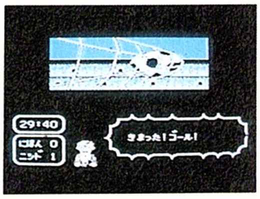
それでもシュートしなければ得点にはつながらない。ドリブルで敵陣深くに切り込んでつきまとうライバルを抜いたら即シュート！といった具合にこのコマンドは使うべし。





ところでキャラクター紹介でもさんざんいってある通り、このゲームのキャラたちは個性がメチャ強い。当然そのキャラ自身のシュートも再現されるというワケで、現在のところドライブシュートとスライダーシュートが確認されている。いや一派手なサッカーだ！



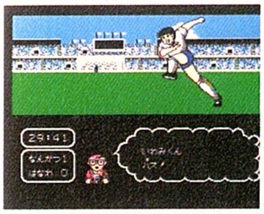


キャプテン翼
ミニミニ知識②
TVゲームという呼び名も古くさいけどそれだけ由緒正しいコミックなんだね。



パス

いくらドリブルのうまい選手でも、敵が何人もまとわりついたんではそうそう抜き去るってこともできない。そこで味方の誰かにパスして包囲を破る。このモードは敵味方の位置もつかめるのでレーダー代わりにも。





その他にも

そう、もちろんいろいろある。たとえばコンビプレイ。いわゆる三角パスってやつで、ドリブルしてる選手がサイドの選手にちょこっとパス。で、そのパスを元の選手に戻したりするアレね。守りのきっちりしてるチームや、しつこくマークされてるときには、重要なプレイになることは間違いない。

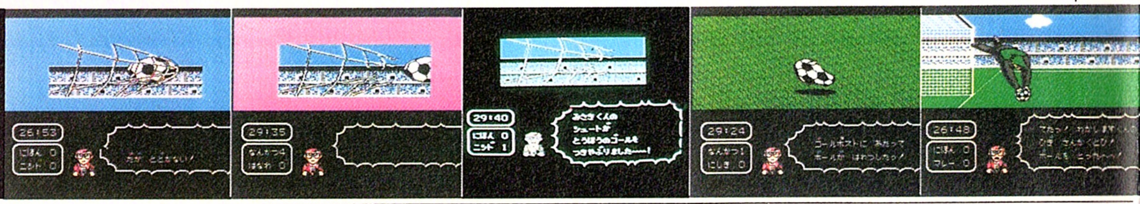
それと、忘れてはならないのはドリブルで、敵のあいだを抜くことに、一発賭けてみるのもよいだろう。

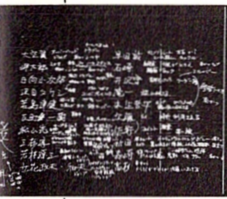


そ・し・て、これらのテクニックのコンビネーションが必要なんだわさ。

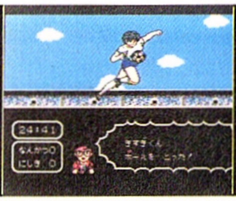


キャプテン翼
ミニミニ知識③
そんな彼がファミコンゲームの主人公になるなんてなかなか痛快な世の中だ。





キャプテン翼 ミニミニ知識⑦
参考に読んでみろといいたいところだけど18歳未満の人はやめたほうがいいぞ。







キャプテン翼 ミニミニ知識⑥
ちなみにキャプテン翼は同人誌界ではなぜだか異常に人気が高いみたい。



守備編

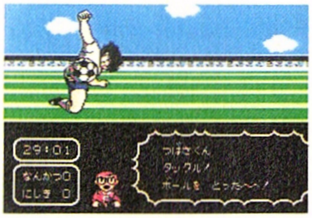


いつだってボールをキープしておきたいのはやまやまだけど、やっぱり長い試合中相手に奪われて守勢に回ることだってある。というよりこうじゃなきゃゲームじゃないわな。で、相手にボールが渡ると今度は敵選手がドリブルを始める。ところがこちらは味方の誰かが勝手にその選手に追いつくまでは何もすることができないんだ。早い話が守備時にはキャラクターを移動させるコマンドはないわけ。マジで手に汗握るぞ！



タックル

守りの中にあっても攻撃的なタックル。スライディングしながら相手のボールを奪う少々荒っぽいコマンドだけど、一番多用するのもこれって気がする。



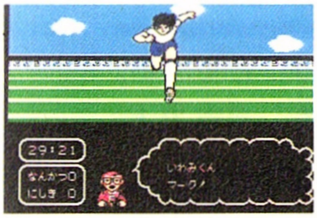
パスカット

こちらが使う以上、敵だってパスプレイが使えないわけがない。守備中のキャラクターが自分で動かせないんだから、手薄の場所にパスされたりすると実に困る。そこでパスを途中で邪魔して、あわよくばボールもいただいちゃおうってのがこのコマンド。うまくいくとウレシイ。



マーク

マークというのはその選手にピッタリついてまわって、パスも出せずドリブルもできず、ましてやシュートもうたせないという状態にすること。ボールを奪えないかわりに相手の動きも封じてしまうので、ラリホーの呪文などに似てるって感じがしないでもない。足止めコマンドね。



守備成功！

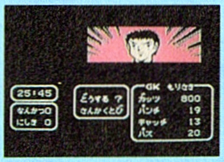
もしこれらのコマンドに対して「××くんはうまくかわした」とか「ボールにとどかない」とアナウンスされたら、それは失敗もいいとこである。では成功とは？　これは単にボールを奪い取った場合だけじゃなく、例えばタックルならボールを弾いてこぼれダマにしただけでも相手のチャンスをつぶしたことになるし、シュートに飛びついて勢いを弱めるのも結果的にキーパーを援護しているんだから成功といってもいいと思う。そりゃボールを取っちゃうのが一番いいんだけど、キャラクターのパワーが低い最初のうちはボールにボンボンふっとばされるばかりだろうし。とにかく相手の邪魔をするこったね。



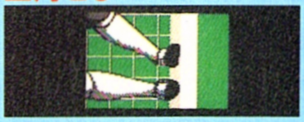


キーパーの出番だ!!

ゴール前を守るDFさえもシュートされたボールを止められないとなると、いよいよ真打ちのキーパーが最終防衛線として始動する。通常キャッチすればボールは自軍のものだけど捕れそうもない球はパンチングでかわせ！



三角とび



キャッチ



パンチング













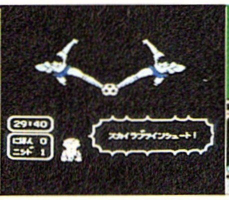
キャプテン翼 ミニミニ知識⑤
それだから花輪中の立花兄弟が誕生したのか？　疑問はあとを断たない。



キャプテン翼 ミニミニ知識④
ところで原作者の高橋陽一先生は秋田の花輪付近に別荘があるらしい(未確認)。









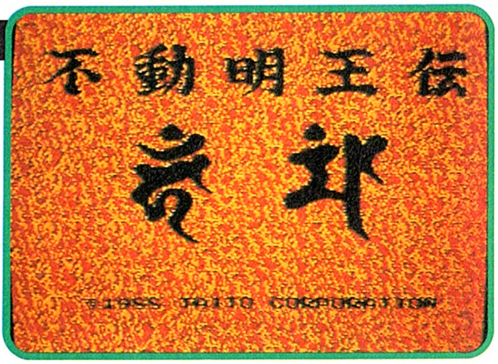




カセット 2M＋1M／タイトー／3月29日／¥5900

FUDOMYŌODEN

不動明王伝

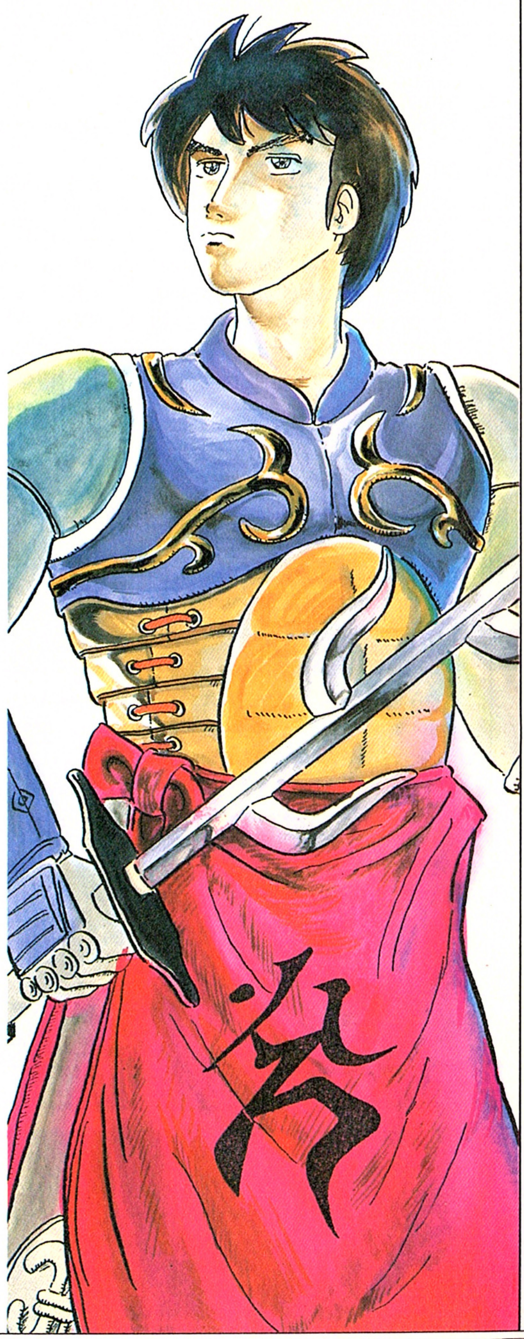


世間がドラクエIII一色の狂ったような盛り上がりを見せている頃…。折しもアクションゲームメーカーは、水面下で不気味に動き始めていたのだった。タイトーの爆弾は、なんと3Mアクション大作。打倒ドラクエなるか!!

文／S.MAN

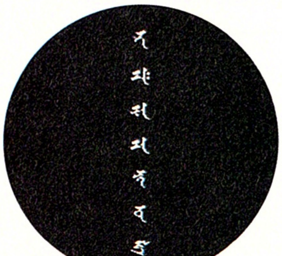
超巨大容量3Mフルスケールの大迫力!!

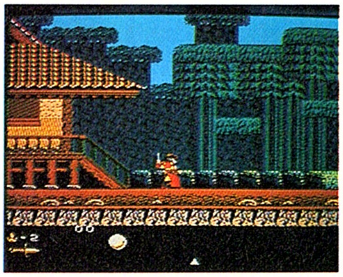
ファミコン史上初の3Mソフト。遂にここまで来たかっていう感じ。ただ、容量が大きければ良いという時代は、はっきり言って終わったと思う。肝心なのは、いかにその容量を効果的に使ったプログラムがされているかであって、3M＝面白いゲームという定義は、現段階ではまだまだ成り立たないはず。とはいっても、さすがに画面色の豊かな表現、キャラクターの動きなど、3M第1号として恥じない仕上がりだ。きっと、プレイヤーを未曽有の世界へ引き込んでくれるに違いない。このスケールを君自身で確かめてくれ。



不動明王伝とは?

遥か古、日本中が戦いに狂い呆けていた時代のことである。名うての武将達は、古代印度羅より伝わる霊宝、七支刀と宝珠を我が手中に収めようと、猛威をふるっていた…。霊宝と呼ばれる七支刀と宝珠には、ある不思議な力が秘められているという言い伝えがあった。その力とは、訶梨帝女の血を引く巫女が、五黄・六白・八白の方角に宝珠を翳し、慈救呪の呪文を唱えると、三宝荒神が現世に蘇り、全てを消滅させる力を手にすることができるのである。この霊宝を奪い、巫女を連れ去った男がいた。天下支配を謀む黒翁である。破軍の野望を打ち砕くため、不動明王の血を受け継ぐ勇士アシュラナータは立ち上がった。今こそ三宝荒神の後活を阻むのだ！





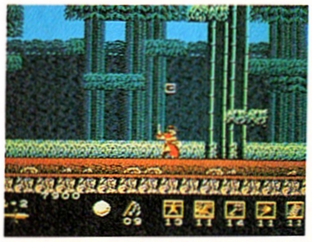
▲STAGE-1、うっそうたる竹やぶのシーンから闘いは始まる。あらゆる方向から襲いかかってくるドクロどもを斬り倒すのだ

攻めてくる敵を次々と倒し、パワーアップアイテムを手に入れろ!

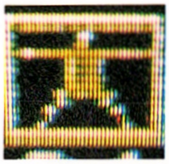
アシュラナータは、35種に及ぶアイテムと、その変化自在な効力が最大の武器だ。35種のアイテムは、自動アイテム・単発アイテム・即効アイテム・セレクトアイテムと4つに分類され、研ぎ澄まされた妖術をフルに活用できるシステムになっている。かつてアクションゲームで、これほどのバリエーションがあっただろうか。これも3Mゆえの快挙だろう。では、その魅惑のアイテム群を見てみよう。

AUTO ITEM
(自動アイテム)

戦闘中、敵を倒すと現れるこれらのアイテムは、取ると画面右下表示にストックされる。必要に応じて自動的に使用されるので、より多くのストックがゲーム展開を有利にするぞ。



◀敵を倒すと、画面上にアイテムが出現する。わずか数秒で消えてしまうので、効率良く取るようにしよう



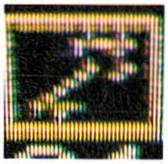
かわり身の術

これがあれば、たとえ敵の攻撃を受けてしまっても、身がわりとなって死なずに済む。数多く取ろう



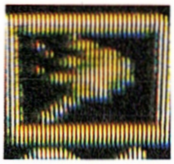
黄金の孔雀

アシュラナータがステージ内の底なし穴に落ちてしまったとき、孔雀が飛んできて助けてもらえる



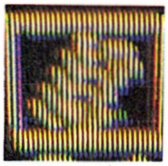
磐若門の鍵

ステージ内にある磐若門（単発アイテムが取れる場所）へ入ることができる。これも数多く集めたい



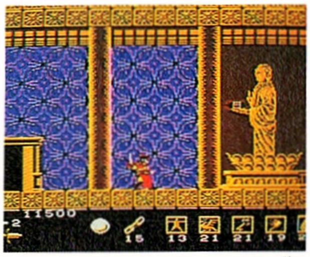
たいまつ

ステージによっては、隠し部屋などで暗く見えない場所もある。そこを明るく照らし、見えるようにする



御札

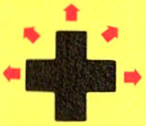
アシュラナータのアイテムを奪ってしまう敵と出会ったとき、その敵から身を守ることができるのだ。



◀磐若門の中は、天国と地獄とがあるのだ。見てのとおり、これは天国。地獄には強敵が待ちかまえている

基本動作(操作)は"影の伝説"を彷彿させる

往年の名アクションゲーム、"影の伝説"を覚えているだろうか。というのも、このアシュラナータは、影伝と同じ、✚で全ての移動アクションを操作するのだ。影伝を攻略した人なら、かなり有利なはずだ。

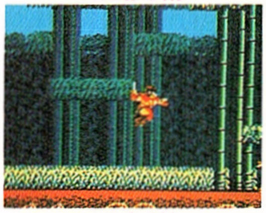


8方向の✚操作が全てを決める

SINGLE ITEM
(単発アイテム)

ステージ内に設定された磐若門の中、あるいは敵を倒すと、まれに出現する。取るとサブウインドーにストックされる。使い方は、ポーズしてサブウインドーを出し、✚で選択、使いたいときセレクトボタンで使用できる。ただし効果は1回のみ。ゆえに単発アイテムだ。

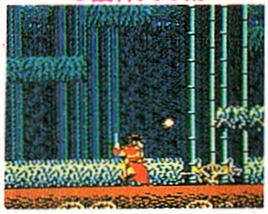
●飛翔の術





一定時間、アシュラナータが自由に空を飛ぶことができる

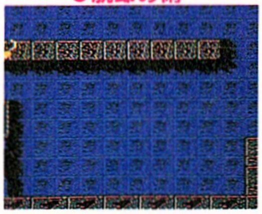
●護神火の術





身体の周りを火の玉が回り、敵の攻撃から身を守れる

●脱却の術





地獄から緊急に脱出しなければならないときに使う術だ

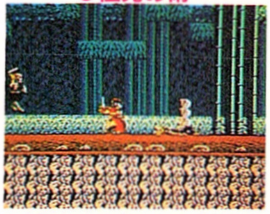
●止眼の術

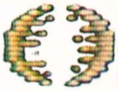




通常では点滅していて見にくい敵が、はっきり見えるのだ

●極光の術





向いている方向へ、強力な貫通光線を浴びせかけられる

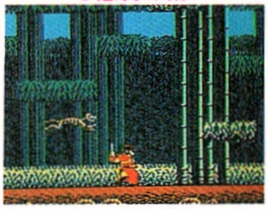
●風神の術





竜巻が現れて、画面内の敵を一掃してしまう強力な術である

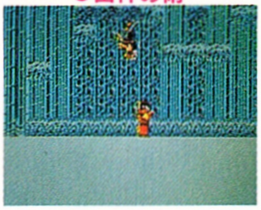
●念縛の術

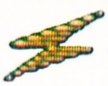




画面上にいる全ての敵の動きを一定時間止めることができる

●雷神の術





雷電を放って、画面上にいる全ての敵にダメージを与える

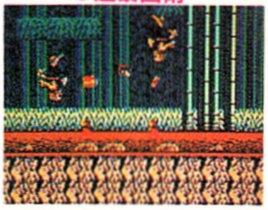
●排魔の術





一定時間、アシュラナータの周囲に敵を寄せつけなくする

●連爆凶術





アシュラナータ自ら自爆して、敵に絶大なダメージを与える

IMMUDIAI ITEM
(即効アイテム)

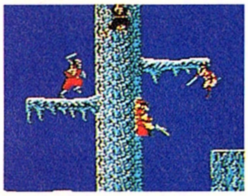
ある特定の方法で敵を倒すと出現する即効アイテムは、その名が示すとおり、取った瞬間から、一定時間効力を発揮するアイテムだ。ある特定の方法で倒すといっても、それほどその言葉にはこだわらなくてよい。つまり、他のアイテム同様に、敵を倒せば出現するのだと考えてほしい。とにかく、敵の出現頻度が高いだけに、考えてる余裕はないのだから…。確実に敵を倒すことが何より先決だ。




阿修羅の術
下のコーナーのセレクトアイテムを、8方向に分裂させ散弾発射できる



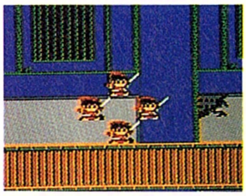

龍神変化
最大特殊効果。なんと、アシュラナータが龍に変身して、無敵状態になる



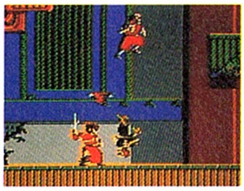

風車斬り
刀がパワーアップし、高速で回転して、敵や敵からの攻撃を防げるのだ



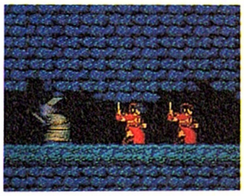
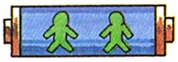

飛翔脚
アシュラナータの走る速さがアップし、移動のスピードアップをはかれる



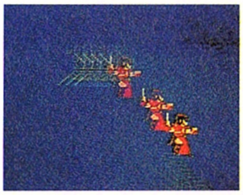

チビ影分身
アシュラナータが小さく4人に分裂して、ほぼ無敵状態で敵を攻撃できる




隼丸
唯一の味方、隼丸が現れて、頭上の敵を倒してくれる。オプション的効果

分身の術
アシュラナータが2人に分身して、無敵状態となって敵を攻撃できる




影分仏
何人もの影を残し、無敵状態となって自由自在に攻撃ができるのだ

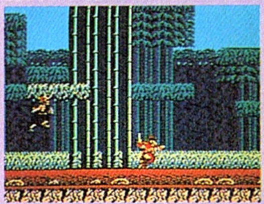



黄金身
黄金に輝く仏像。これを取ると、プレイヤーの得点が一気に10000点UP!



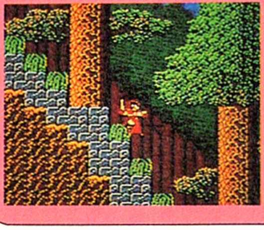

浮遊仏
黄金仏と似た形をしているが、こちらは取ると残り人数が1UPするのだ!

STAGE 1-1
竹やぶのステージ
ここは宝珠を奪われた明王堂の境内。うっそうと茂る竹林に出現するのはドクロ。あらゆる方向から現れてアシュラナータの行く手を阻む。

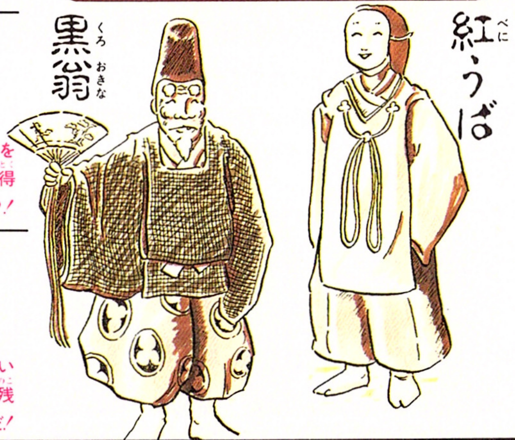



般若

STAGE 1-2
比叡山杉山のステージ
切り立った山並に、急な石段が並ぶ。アシュラナータは、襲いくるドクロや土鬼を倒しながら、この急な石段を駆け降りなければならない。




魔僧兵



SELECT ITEM
(セレクトアイテム)

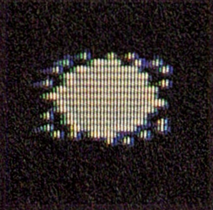
ステージごとにいるボスを倒すと出現し、次々と新しく強力な攻撃が可能になる、いわば成長アイテム。Ⓑで発射するこれらのアイテムは、アシュラナータのメインの武器となるはずだ。新たに取得した攻撃方法は、ポーズをして自由に選択できるので、特徴のある敵に最も有効なダメージを与えられるぞ!



白玉
スタート時から持っている、標準装備の武器。射程距離が短いので、近くまできた敵しか倒すことができない。早く次のアイテムが欲しい



赤玉
ステージ1−1のボス、磐若を倒すと手に入る。射程距離がグッと長くなり、しかも貫通能力がある。かなり攻撃範囲が広がるはずだ



雪玉
ステージ1−3のボス、仁王を倒すと手に入る。冷却効果のある雪玉は、火の敵に通常の3倍のダメージを与えられる。有効に使おう



火炎弾
ステージ2−2のボス、幽鬼を倒すと手に入る。熱く燃える炎の塊ゆえに、氷の敵に通常の3倍のダメージを与えられるアイテムなのだ

黒翁の野望を打ち砕くのだ!!

白熱のアクションステージは、全部で3つ。各ステージはさらに4つに分かれ、総体的に見ると、独立した12のエリアで構成されている。各エリアには、超過激なボスが待ちかまえ、アシュラナータの行く手を阻んでいる。しかし、どんな過酷な戦いを強いられても、必ずや十二邪鬼ども（エリアボス）を倒し突き進んで、天下支配を謀む大妖魔、黒翁の野望を打ち砕かねばならないのだ。それが不動明王の血を引くアシュラナータの使命なのである。七支刀の力を信じ、戦いぬくのだ!



◀各ステージ（4エリア）をクリアすると出現する1コマ。闘う運命を背負った男の後姿

STAGE 1-3 墓地のステージ

ここは黄泉の国と現世との狭間。巨大な塔のような墓場を1段1段登り、最上階の凶王寺の門を目指す。新キャラ死人帰りは数珠で倒せ!

仁王



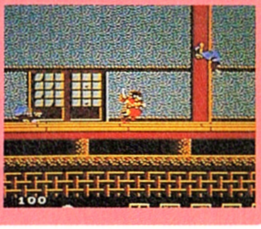


STAGE 1-4 凶王寺院のステージ

早くもアシュラナータは敵陣へ突入した。邪悪うずめく凶王寺…。十二邪鬼の中でも、特に妖術・知力に秀れた、妖魔大僧正が支配する砦。

妖魔大僧正





STAGE 2-1 火炎山のステージ

本来ならば地中深く眠っているはずの溶岩が、魑魅の妖力によって地上に流出する山。灼熱の溶岩で抉られた崖、下を流れる怒濤の溶岩流…。



火具土

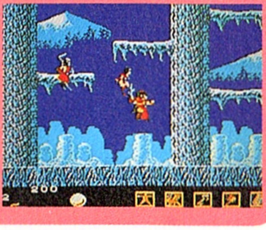


STAGE 2-3 氷結山のステージ

万年雪に閉ざされた霊山。身も心も震えあがる恐ろしいところだ。険しい崖を登りつくと、妖艶ながら残虐なボス、雪女が待ち受けている。

雪女





そしてSTAGE3は…

ここまで戦いぬいて来たらあと一息。いよいよ黄泉の国に近づいて来たのだ。しかし、まだまだ気を緩めてはいけない。黄泉の国へ到達するまでに、4つのエリアをクリアしなければならないのだ。枯木でカモフラージュされた底無し沼のステージ、何万という屍で造られた破軍城の城壁、そして石垣…。破軍城内には、十二邪鬼の頭、紅うばが君臨する。紅うばを倒すと、遂に黒翁との一騎討ちだ!

STAGE 2-2 鐘乳洞のステージ

暗黒の魔手は、既に地下をも支配していた。鐘乳洞には、湧き出た水が川を作り、おのずとアシュラナータの足元を狭めているのだった。



幽鬼

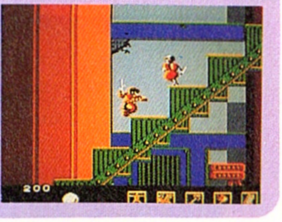


STAGE 2-4 天狗塔のステージ

十二邪鬼の第2の砦。このエリアは、塔をただ登るだけでなく、塔に仕掛けられたトリックを解かなければならない。真の階段を探しだせ。

天狗

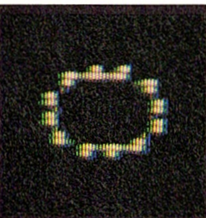






雷電

ステージ3−1のボス、武蔵を倒すと手に入る。このアイテムは、鎧で身を固めた、防御力のある敵に対して3倍のダメージを与えられる



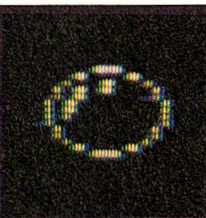
数珠

ステージ1−2のボス、魔僧兵を倒すと手に入る。ゾンビのように、生命を持たない敵に対して、通常の3倍のダメージを与えられる



光玉

ステージ2−1のボス、火具土を倒すと手に入る。洞窟で出現する手強い敵に対して、通常の3倍のダメージを与えられるアイテムだ



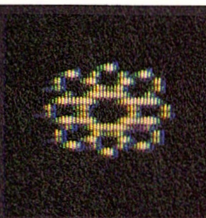
空気弾

ステージ2−3のボス、雪女を倒すと手に入る。沼地などに棲む水の敵に対して、通常の3倍のダメージを与えられるアイテム



念動波1

ステージ3−2のボス、武士を倒すと手に入るアイテム。この念動波は、敵を貫通して通常の3倍のダメージを与えられるのだ!



念動波2

ステージ3−3のボス、妖魔将軍を倒すと手に入る。実体がないので、倒した後の画面内をくまなく探そう。最高峯のアイテムだ

カセット ヘクト/5月下旬発売予定/¥5800/カセット(1M＋B・バックアップ付)

SHŌGUN

将 軍

今年はシミュレーション・ゲームブームが到来しそうな予感がひしひし。この将軍のシミュレーションなんだけれど、ゲーム運びはほとんどRPG感覚で楽しめてしまう。40人の頂点・将軍の座をつかむ下剋上ゲームだ。



RYO II

コミカルタッチのRPG気分シミュレーションだ！

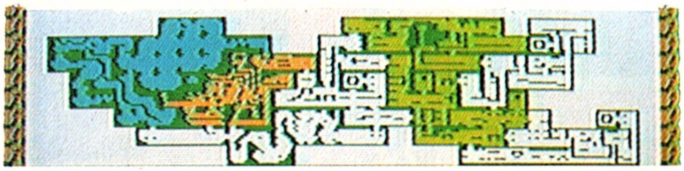


◀スタートしたらできるだけ早く通行手形を手にしよう

シミュレーション・ゲームっていうと、画面が固定されていて、どちらかというと変化に乏しいってイメージがあるけど、この将軍はグラフィックいっぱい！コミカルにあっちこっち動き回りながらゲームが進んでいくんだ。雰囲気はほとんどRPG気分なのだ。

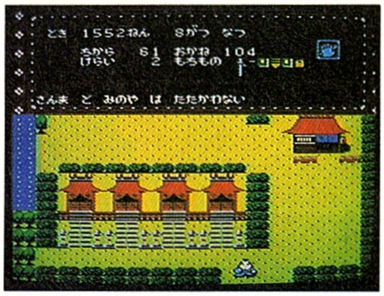
でも、ただ戦ってレベルアップすればいいというわけではないのがシミュレーションたるゆえん。いろんな策略を用いて、家来を増やしてみごと将軍まで成りあがろうぜ。

天下盗りサバイバルゲームが始まった

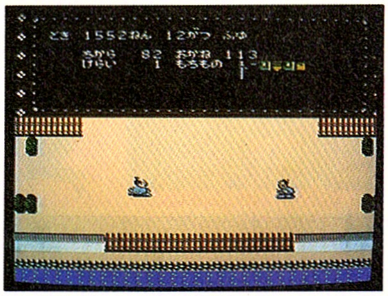


16世紀日本では大名、豪族を始め地方の武士までも天下を盗ろうと虎視耽々将軍の座を狙っていた。そんなある日、それまで権力をほしいままにしていた将軍が急死してしまったのである。その日以来、大名、武士を始め僧侶から盗賊、飯焚き女はたまた難破して上陸した外人まで加わって戦国の世が始まったのであった。

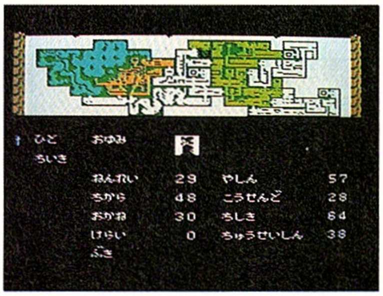
戦うだけではダメ、知略、策略、謀略全部必要なのだ



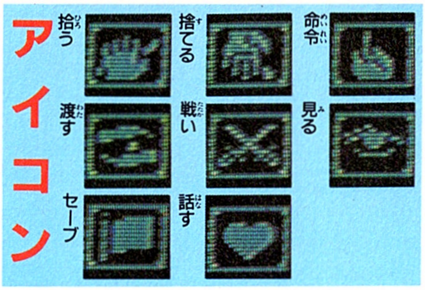
◀画面のまん中に出る情報は重要だ。見逃すと痛いめにあうぞ



◀戦闘場面はアニメ感覚なんだけれど、判定はコンピュータまかせなのだ



◀これが登場人物のステータス画面。野心が59以下の人は買収しよう



将軍候補は全部で40人。誰を選んでも将軍への可能性がある。そして将軍へのその1は20人のけらいを従わせることにある。RPGだったらひたすら戦闘ということになるんだけれど、ここではいろんな策略が必要なのだ。というのは、戦おうと思っても戦ってくれない人も多いし、戦うためにはわざわざ武器を与えて好戦度を上げてやったり、買収したりと知略、策略が必要なわけだ。しかも、けらいにしても裏切ることもあるから、常に忠誠心を上げておくように気を使わなければならないのだ。これらの操作はすべてアイコンで操作することになる。みごと20人集めたらその2、それは3つある城の中から『巻物』を3本獲得すること。これで、みごと将軍となって天下統一の野望が達成できるのだ。

7つの地域を駆け回ってアイテム集めだ！

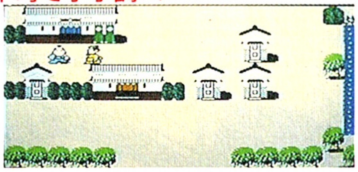
20人のけらい集めのために駆け回る地域は広大だ。そこには城下町、門前町、町、村、海岸、山、野原と7つの地域に分かれていて、アイテムも地域ごとに変わっているからくまなく歩こうぜ。

◆まずは、城主を目指す



▶大名は最初から城へ入れる唯一の職業

◆城下町で小手調べ



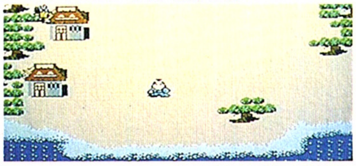
▶とりあえず、町の中を歩いてみよう

◆食料を買って、体力アップ



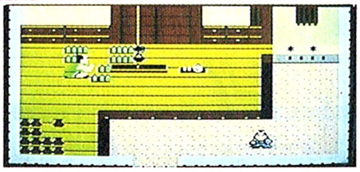
▶町にある店では、食料を買える

◆漁村では、さかなが拾える



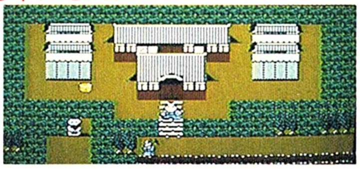
▶村には、漁村と農村があるのだ

◆収穫期には、農家へ行く



▶秋に農家へ行くと食料が手に入る

◆寺の中にも入れるぞ



▶この寺は、中に入れるのだ

◆草原のアイテムを見逃すな



▶人家のない草原にもアイテムはある



▲ゲーム中にはいくつかのイベントがあるのだ



▲台風がやって来るとくりが飛ばされてしまう

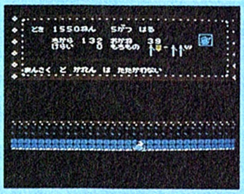


▲悪い事ばかりが起こるわけじゃない。豊作だってあるのだ

神隠しワープゾーンが存在した

地域が広いから大変と思ったら、なんとほこらみたいなところからワープができる。この時代の人がみたら、おお神隠しじゃ！





あちこち歩いていると、通してくれないところがある。だから、まず通行手形を手に入れたい。これで行動範囲もいっきに広がるから。町や村の家に入ると、年に一回豊作を祝って、いっぱいアイテムが手に入るぞ。戦闘をする場合は武器を数多く持っていたほうが戦力はアップするんだ。ただ、持つ数は5個だから、他のアイテムを置いて武器と持ちかえないとだめだぞ。

人選によって人生観が違ってしまうんだ

これが登場人物一覧表だ。40人誰を選んでも、いわゆる1つの人生が待っている。でも、誰を選ぶかによってえらく人生が変化することだけは確か。じゃあ、誰を選べばいいのかというと、早く将軍になりたいという人だったらやはり大名か武士といったところかな。奥方に1人穴馬がいるよ。じっくり歯をくいしばろうと思ったら商人だね。もともと商人ってお金をせびりとるために存在しているといってもいいから、これと人生をともにするには忍耐が必要だ。

さらに、月によってはイベントによって人の状態も変化する。例えば8月に起こる洪水では戦いの意欲をなくすヤツがいるし、9月の一揆では農民が勢いづくなんてネ。だから、細心の注意を払って家来を集めようぜ。

◆人物の性格一覧◆

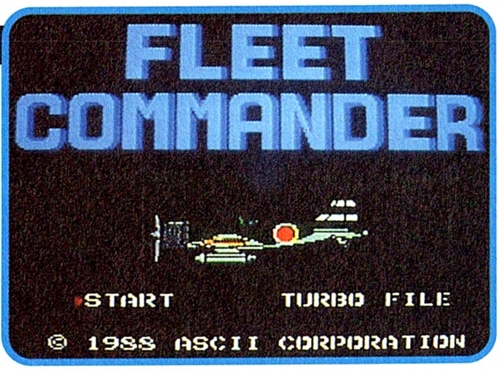
大名	いしどう	野心家で、死を恐れない豪傑	40歳	商人	えちごや	さすが商人世渡りがうまい	37歳
	とらなが	気が弱く、なかなか戦おうとしない	39歳		おおみや	さすが商人えらいケチだ	36歳
	まさむね	戦術にたけた大名で知将である	38歳		みかわや	商人のわりに人がよい	35歳
奥方	まりこ	意地っ張りでやな女でございます	40歳		きのくにや	さすが商人意地がとっても悪い	34歳
	あやこ	わがまま女。ナギナタが武器	39歳		みのや	商人のくせに武道が少しできる	33歳
	ゆりこ	完全なお姫様なのだ	38歳		おつる	世間知らずのお嬢さまだよ	32歳
武士	みつひで	けんかっぱやい武士である	37歳		おしん	辛抱で有名だけど頭もよい	31歳
	ゆきむら	売られたけんかは買う熱血漢	36歳		おせん	たんなるわがまま娘	30歳
	けんしん	なかなかの刀の使いてとして有名	35歳		おゆみ	きまぐれなオールドミス	29歳
	ひでよし	百姓上がりの武士で有望株だ	34歳		おとみ	頭がよく武道もできる才女	28歳
	しんげん	気まぐれだが好男子かもしれない	33歳	外人	あんじん	さすが外人さん、腕力があるぞ	35歳
	みつなり	戦術にたけているが病弱なのが欠点	32歳		かれん	異国の地にきてホームシックである	34歳
	かついえ	頼りになりそうだけど実はならない	31歳	僧侶	けんかい	にても食えないなまぐさ坊主	40歳
	よしまさ	武道にたけたスポーツマン	30歳		たいせい	なかなか家来にならない坊主だ	39歳
農民	はたさく	農民ではあるが頭がいい	27歳	悪漢	げんしゅう	少林寺の僧侶、好戦度が低い	38歳
	ほうさく	はっきりいってマヌケである	25歳		まつぞう	これぞ悪人という悪の中の悪	29歳
	まんさく	若いくせになまけぐせがついている	24歳		たつぞう	悪党のくせしてだまされやすい	28歳
	はな	思いつめると一途な心の持ち主	24歳		とらぞう	悪党のくせして忠誠度は高い	27歳
	とめ	けっこう意地っ張りなお嬢様	23歳	漁師	ほっけ	海で鍛えた身体が自慢のタネ	37歳
	うめ	最年少のせいか気が弱い女の子だ	22歳		さんま	だじゃれととぼけるのが特技？	36歳

画面は開発中のものです

カセット 256kb＋256kb/アスキー/3月29日発売/¥5500

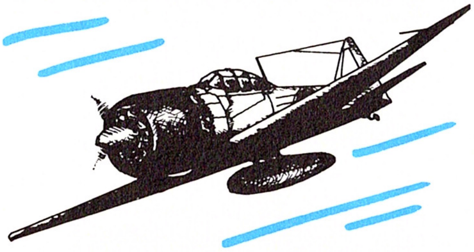
FLEET COMMANDER

フリートコマンダー



みんなもう知ってると思うけど、これは昔パソコンではやった海戦シミュレーションを、パワーアップさせてファミコンに移植したものなんだ。これがなかなかのハマリゲームで、確実に睡眠時間が減ってしまうだろう!!

文/ターミネーター辻



敵は海の向こうのアルゴン国だ!!

このゲームは、海の向こうのアルゴン国の経済価値を下げることにある。アルゴンと自国の経済価値は同じ。ようするに船舶も都市もみーんな同じなんだ。だからこれは単純にコンピュータとの戦略・戦術での戦いとなる。さすがに負けることはないだろうけど、最初のうちは相当な時間と苦労が必要になるぞ。ターボファイル買わなくちゃ！

船舶を全て沈めるか都市を破壊するか!?

勝利条件は都市を4つ全て破壊するか、船舶を全て沈めるか、経済価値を極端に下げるか、となっている。船舶などにもついている経済価値はあくまでもその値段ということで、直接強さに比例しているわけではないので注意を。攻撃機で戦艦を沈めることだってできるんだからね。とりあえず左の表をよおく覚えておくことだ。

種類	数	経済価値
戦艦	2	550,540
駆逐艦	2	550,490
潜水艦	1	480
魚雷艇	1	400
大型空母	2	510,500
小型空母	1	480
戦闘機	2	100,100
攻撃機	3	100,100,150
爆撃機	2	150,150
輸送船	2	500,500

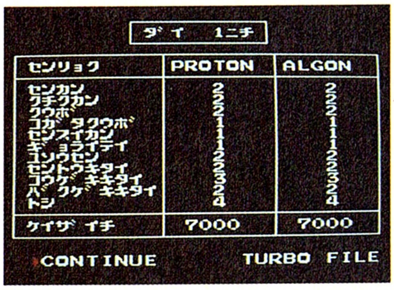


◀艦隊配備の初期状態。敵も同じ様な隊列で進む。敵に近づかないとマップには表示されないのだ。

プロトン艦隊	VS アルゴン艦隊
ヤマト・ナガト(戦艦)、フブキ・サギリ(駆逐艦)、イー16(潜水艦)ユウガオ(魚雷艇)、アカギ・カガ(空母)、ソウリュウ(小型空母)など	アイダオ・ミズーリ(戦艦)、ポーター・フレッチャー(駆逐艦)、ノーチラス(潜水艦)、PT76(魚雷艇)エンタープライズ・ホーネット(空母)、レキシントン(小型空母)、など

航空機をうまく使っていくことだ!

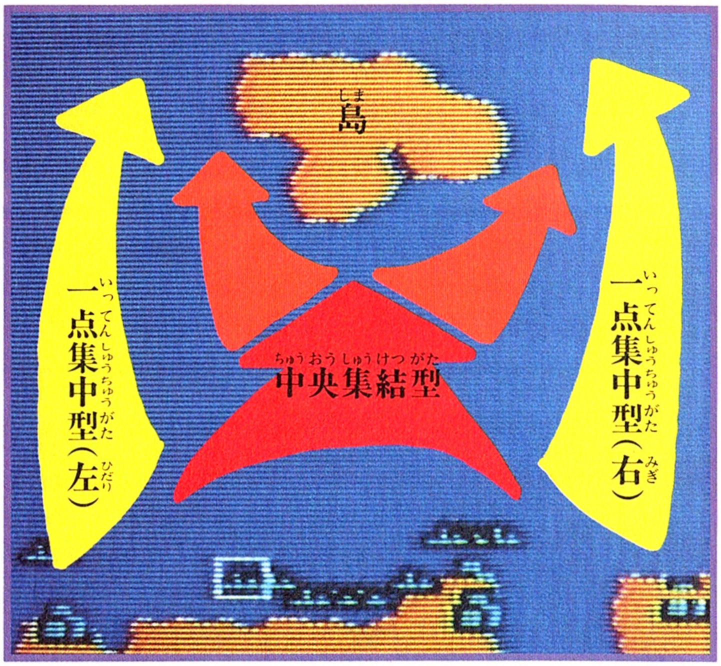
このゲームの特徴は、敵と同じ戦力であるという、共通の状況から始まることと、敵と接触しないとレーダーに反応しないという事だろう。だから敵がどういった行動をしているか、最初のうちはまったくわからないのだ。そこで、あるていど空母が進んだら戦闘機を飛ばして敵の動きを偵察しなければならない。ここでヘタすると敵のまっただ中に飛び込んでしまう危険性があるので、なるべく戦闘機を使って洋上警戒に当たらせるようにしよう。敵の動きがわかったらそれにあわせてこちらがどう動くか決める。つまり島の右か左か、はたまた2分割させて進ませるのか、という事だ。これによって戦局は大きく変わるぞ。これは自分が消耗戦が好きか、はたまた奇襲が好きなのかで違ってくるけどね。あとは各船、各航空機の特徴をよおく知っておくことだ。船艦は都市や、対船舶には強いが航空機には弱い。駆逐艦は潜水艦を潜行してても見つけられる唯一の船舶。空母は簡単な対空砲がついてるだけなので戦艦に狙われたら終わりだ。あのは自国防衛のための魚雷艇とか、経済価値を外国から運んでくる民間の輸送船などがあるぞ。とにかく、全部隊を覚えてしまうことが第1条件だろう…。



◀経済価値の総合計は互いに7000だ。これを2500以下にするのが目的。

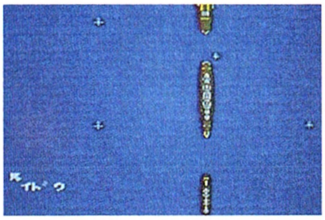
戦略を立てて攻撃しよう!!

最初は自分の軍を島の中央付近に集めることだ。敵が島の左右どちらからきてもいいようにね。先にどっちか決めてから突き進むのもいいけど、敵の動きを知ってからの方が心理的にもいいのだ。戦闘機を飛ばして敵が島の右か左か、それとも分散かを素早く読み取ろう。右か左かに集結と見せて、小型空母を逆から進ませるといった手も使ってくるぞ。これは逆にこちらも十分使える手だ。艦隊を２分させて、敵の主力を半分で引き付けておいて、あとの半分で都市を攻撃してしまうなどの手ね。あとは航空機の使い分けだ。対航空機には戦闘機、対都市、船舶には攻撃機、対船舶には爆撃機を使えばいい。攻撃機が一番使えるので被害は最少にしておこう。残りの燃料には注意してね。敵艦隊との攻撃になったら、まず空母を先に沈めよう。空母がなければ航空機はいつかは落ちるのだからね。空母には特に潜水艦が有効だ。ただし、駆逐艦には注意しよう。ま、長くても４時間あれば終わるので最初は気楽にやってほしい。きっと、今までのゲームにはなかった感動がキミをフリートコマンダーの世界へと導いてくれるだろう…。





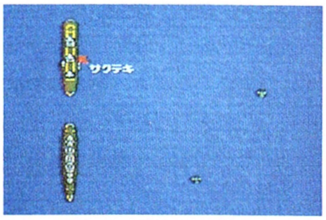
▲中央の島に艦隊を集結させる作戦をとった。そしてある程度進んだら戦闘機を飛ばして敵の動きをさぐるのだ。



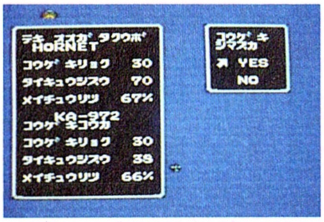
▲これが敵の隊列。めずらしく、一文字隊列を２つ作っている。これは島の左右へ分かれる作戦であろう。



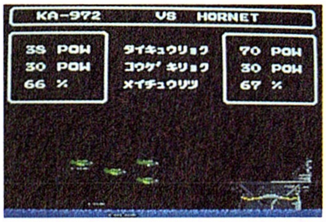
▲中央の敵艦隊が遅れているようなので先に左の艦隊からたたくことにした。別動隊の小型空母からは都市を攻めさせる。



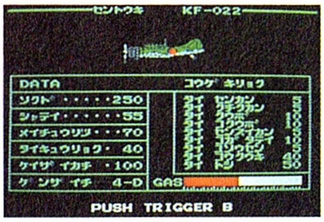
▲最初に攻撃するのは空母からだ。空母が沈めば艦載機はいつかは燃料切れで落ちる。これはこちらにも言える事だぞ。



▲攻撃するときはこのデータをよく読みとってからにしよう。空母はなかなかの対空戦力を持っているのがわかるだろう。



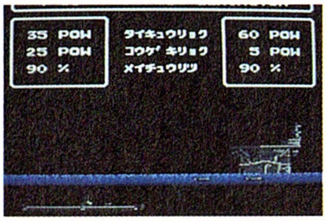
▲攻撃機は魚雷を積んでいるので対船攻撃には絶大な攻撃力を持つ。間違っても戦闘機を船舶に向かわせないように。



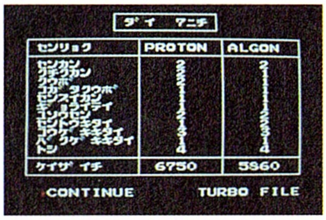
▲これは戦闘機のデータ。艦載機は燃料がなくなると落ちるので、こまめに燃料残量を確認しなければならない。



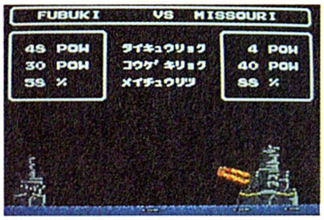
▲艦載機で船隊を攻撃したので被害が大きい。そのかわり各艦に相当なダメージを与えた。その後は艦隊戦だ。



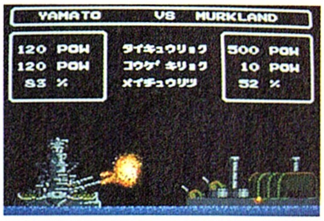
▲潜水艦は、潜航してしまえば駆逐艦と潜水艦以外には発見されない。艦隊の後ろから攻めるか輸送船を狙うのに使う。



▲７日間の戦果。こちらは艦載機以外の被害はない。実際は沈まないと引かれないので相当なダメージを与えている。



▲艦載機で先に攻撃しておいたので、駆逐艦でも戦艦を沈められるようになっている。こうすれば艦隊はほとんど無傷だ。

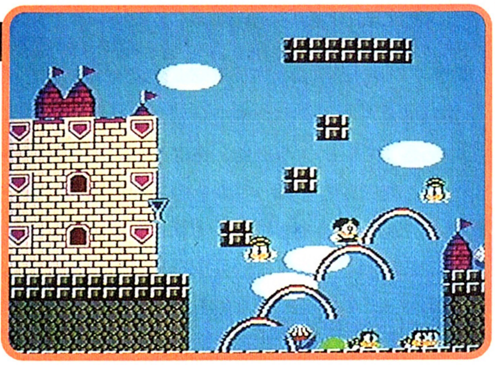


▲カンペキに無傷で都市攻撃できた戦艦大和。こうなればあとは大和１隻でも都市を破壊できるのだ。

カセット/タイトー/5月発売予定/価格未定

RAINBOW ISLAND

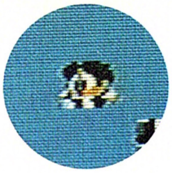
レインボーアイランド



アーケード版では、すでに人気も定着している「レインボーアイランド」が、ついにファミコンになるんだよ〜。あの、美しい"レインボーアタック"が、そのままお家で出来るなんて、モモコ幸せなのだ。

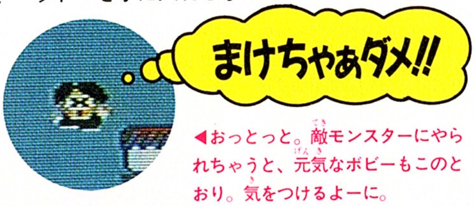
文・モモコ

バビー、ボビー、暗黒大魔王を倒しちゃえ!!

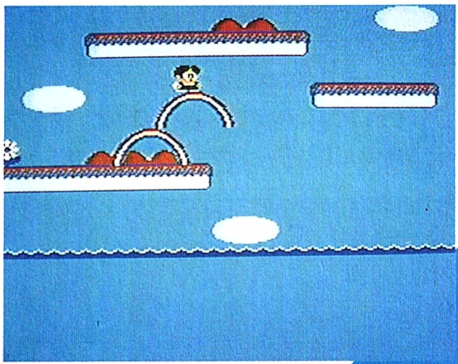


『虹の魔法使い』バビーとボビーは、願いを何でもかなえてくれる"魔法のダイヤモンドロッド"を探しに、レインボーアイランドに向けて出発した。

長い船旅の末、やっとレインボーアイランドについた。だけど、町人はまったく見あたらず、町は閑散としている。実は、ボビーとバビーが着く前に、暗黒大魔王の使いが、町人をみんな連れさっていたのだ。さっそく2人は、島々の探険を始めたが、モンスター達がことごとく行く手を阻んでくる。さぁて、2人は無事町の人達を助け、"ダイヤモンドロッド"を手に入れる事が出来るかな？



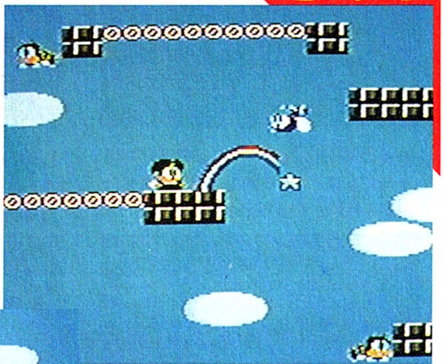
◀おっとっと。敵モンスターにやられちゃうと、元気なボビーもこのとおり。気をつけるよーに。

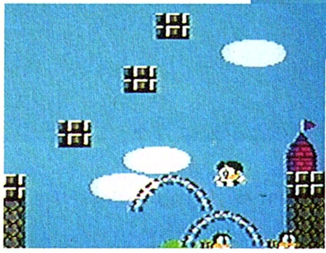


レインボーをうまく使いこなす事がポイントよ♥

基本テク その1

虹を使った攻撃法の基本のキホンよ。モンスターに向って虹をかけ、敵に当てて倒しちゃうもの。だけど、虹の先についている星が当たらないとダメなのよ。だから無やみに虹にひっかかってジタバタしている敵にさわったら、逆にボビーがやられちゃうわけ、こういう時は、虹をかけ直せば敵は1発でダウンしちゃうわよ。



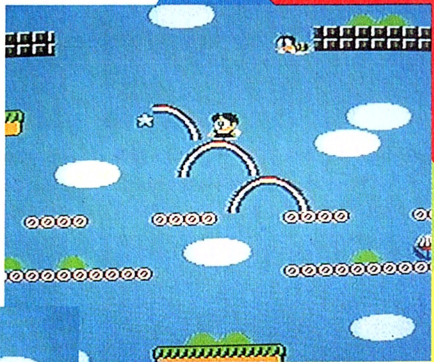


▲虹をモンスターに当てると、おいしいフルーツ（得点）やアイテムが出てくるの。消えないうちに虹をうまく使って取りに行こうネ。

◀虹を体当りで崩して、真下でウロウロしているモンスターに当てて、やっつけちゃおう。虹がくっついていれば連鎖崩しも可能。

基本テク その2

ボビーが使う虹は、攻撃用だけじゃなく、移動にも使えるのよ。床づたいに虹をかけてからレバーを虹の方向へ入れれば、ボビーは虹を登れるよ。プラス、ジャンプボタンを押しっぱなしにしていれば、虹の上でジャンプも出来るわよ。敵にかこまれた時や、高い所に登るときにとっても便利な移動テクなのだぁ。





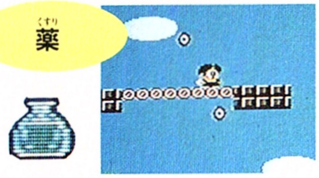
▲Bボタンで虹を作り、レバーを入れると虹に登れるわよ。虹の上でまた虹を作れば、同じように登ることが出来るってわけよ。

◀敵がまとまってかかってきたら、ここはあせらず落ち着いて虹を1つかけよう。虹の上に登っていれば、飛んでる敵以外は安全よ。

※画面は開発中のものです。

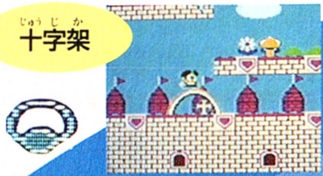
アイテム拾ってパワーアップ!!

モンスターを倒すと、フルーツや数十種類ものアイテムが出てくるわ。これが消えてしまわないうちに食べに行けば、ボビーのパワーはどんどん強くなるの。だけど、アイテムの効力は、一定時間しか効かないからネ。じゃそのアイテムの一部を紹介するよ～。



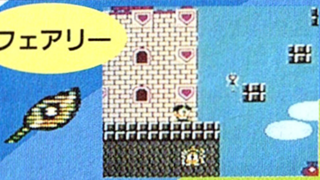
薬

◀ボビーのまわりに、不思議な4つ玉が出て当たった敵は倒れるわ



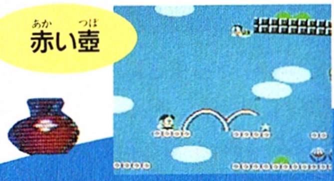
十字架

◀空から星がパラパラと降ってきて、当たった敵は死んじゃうのだ



フェアリー

◀手に入れると、突然フェアリーが現われ、離れた敵をやっつける



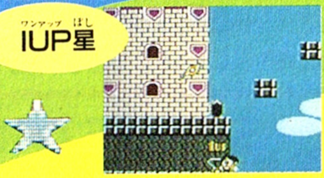
赤い壺

◀取ると、ボビーの出す虹が2連になり、離れた敵もラクに倒せる



王冠(ブルー)

◀これを取ると、一定時間だけ画面上の敵は動けなくなるわよ



1UP星

◀文字どおり、これを取ると1UPするのよ。苦しい時の助け舟だね

でかいボスがキミを待っている!!

1つのワールドをクリアすると、笑えるデカボスが待っているの。こいつがまた思った以上に大きい、しかもメチャ強。キャラは笑えるけど、戦いになるとひや汗ものよ。コツとタイミングが頼りの苦しい戦いになるわよ。

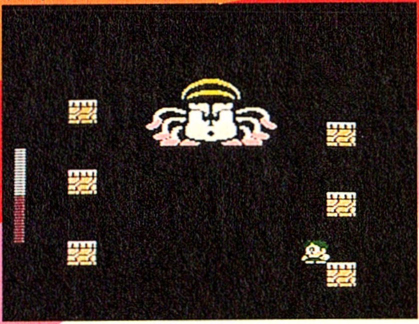
ボーナスステージ



◀ワールドを1つクリアするとボーナスが出る。時間がくると消えるわよ

ボス ステージ

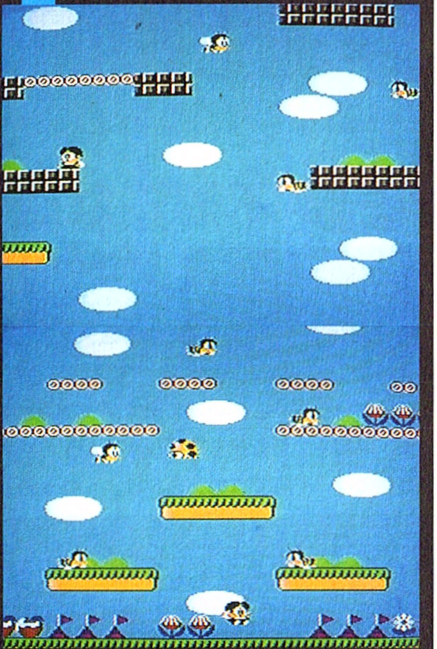
▼笑えるたこ足ボス。しかし、こいつはめっぽう強い。ピンクの足しかダメージを受けない敵なのよ



ボス・ステージ



▲2ラウンドでの1番の敵はイモムシ。いつまでも地面でモタモタしていると、ピョンピョンはねながらやってくるわ



▲2画面分つづいている3ラウンド。先が長いだけに、あせって上に登ろうとすると、フラフラと空を飛んでくる敵にやられるよ



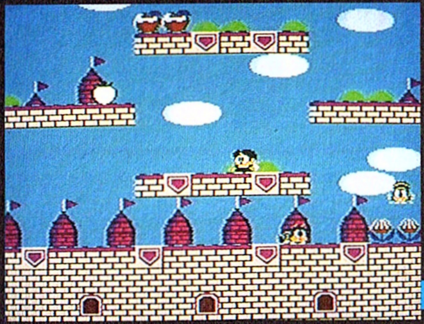
▲ラストラウンドは、もう敵の海。背景がきれいだなぁ〜。なんて思っていると空からガンガン敵が降ってきて、すぐダウン

8ワールドを走り抜けよう

ワールドは、全部で8つ。1つのワールドは4つのラウンドで構成されているのよ。どんどんラウンドを上へ登っていくと、ボスステージに出るってわけなの。各ワールドには、「奇々怪界」や「アルカノイド」「ダライアス」など、タイトーの人気ソフトの面まであり、プラス、マルチエンディングというから、楽しさは100倍ヨ。

スタート

▶まずは、コテ調べの1ラウンド。チョロチョロとうるさい敵をかたっぱしから倒して、アイテム拾いに専念しよう



ディスク 両面/タイトー/3月25日発売/¥3300

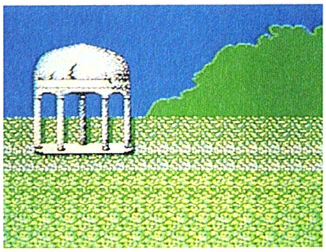
WOODS OF WERDNA

ワードナの森



キミはゲーセンでワードナの森をやったことあるう？昨年のアーケード版の中では、ケッコウ高い評価を受けてたゲームだもん、やったことあるよね。そのワードナが今度はファミコンで楽しめるんだ。うれしいねっ！

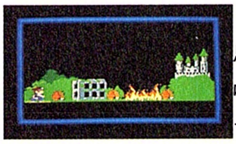
文/S・MAN



わっ大変だ！女の子がメイジに連れ去られちゃった

ある暖かな日の昼さがりのこと…。キミは愛するプリン姫と、森へ散歩に出かけたんだ。でも、ナンか様子がおかしいぞ。何か不思議な力に操られるように、いつもは行かない深い森へ迷い込んじゃったみたい。そう、それは魔法使いのワナだったんだ。彼女はそこで水晶玉に変えられて、メイジに連れてかれちゃった！大変だ、助けに行かなくちゃ。

STAGE 1 不思議な森



冒険の第一歩は不思議な森から。不気味な植物が生い茂っていて、ヘンテコな生物がいっぱい。赤い毒の沼に落ちないように、足場やつたを使って通り抜けよう。後半の雷には、くれぐれも気をつけようねっ！

STAGE1の敵キャラだよ〜ん！

モノドローン



上からヒョイッと落ちてはねる

メイジ



じっと動かずに炎を投げてくる

ブルフ



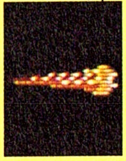
ツルツルと足場の上を動くだけ

タイホー



動かないけど炎を射ってくるぞ

ゾンビ・ヘッド

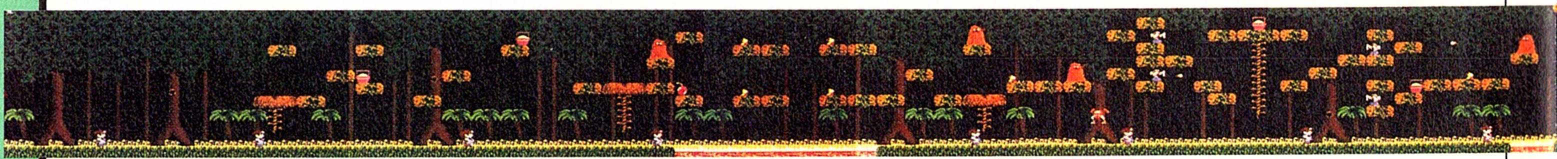


石段を登るといきなり出てくる

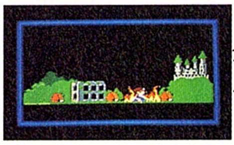
ハイホー



輪につかまって陸へ飛び移ろう



STAGE 3 枯れた林



ここはあんまし敵が出てこないけど、そのかわりかなりシビアなタイミングが要求されるんだ。だけど、左の方から流れてくる風船にうまくつかまれば、苦労せずに進めちゃうっていう特典もあるから安心だねっ。

STAGE3の敵キャラだぁしょ〜っ！

スケルトン・ナイト



フラフラ〜っと飛んでくる。手強い相手だぞ

メイジ



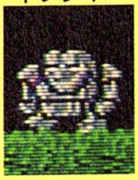
上下に動きまわり、炎を投げつけてくるぞ！

ブンブ



クルクル回りながら飛んできてジャマをする

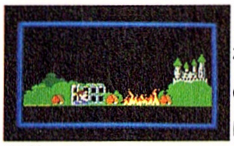
イワウオン



土の中からモッコリ出てきて攻撃してくるぞ



STAGE 2 建物



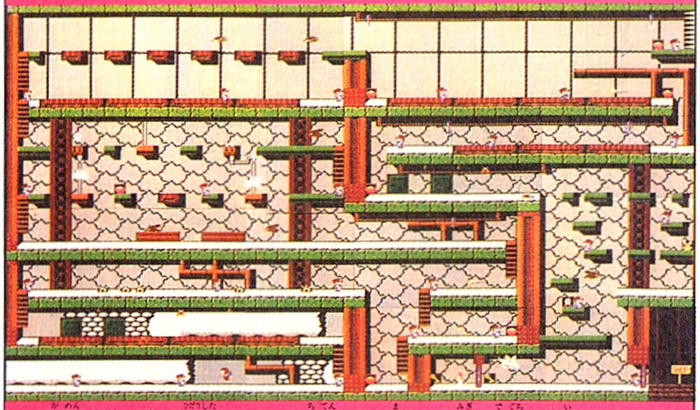
舞台はガラッと変わって、ここは建物の中。いろんなしかけがいっぱいあるぞ。前半の最もムズかしいステージだよ。ゆらゆら出てくる敵キャラを倒しながら突き進もう。後のほうでは、1UPや妖精などが出るんだ!

妖精は味方だよ!



隠れキャラの妖精ちゃんはキミの味方だ。いつもキミのまわりにいて、応援してくれるよ。

わっ—!!複雑だ!!でも実はカンタンかも!!
~ステージ2。建物内部のマップをチラッと公開~

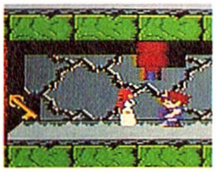


▲画面(マップ)の左下がスタート地点。だが真っすぐ右の出口には行けないので、一度上に昇って右へ移動する。これが正しいルートだ。敵よりも障害物に注意だ!

—STAGE2の敵キャラどえ~す!—

ヌラグッチ	レインボー・バット	スパック	ゾンビ・ヘッド
			
左右にピョンピョン飛びはねている	天井からフッと急降下してくるんだ	左右に動いている。倒せないキャラだ	1で出てくるのと同じ。気をつけろ
カリアゲ	バービー	プレッサー	毒煙
			
ブンブン羽を回して速く動いている	ゆっくりと左右に飛んでいるんだ	速く上下に動いて行く手を阻んでる	ボッと毒の煙を出すので気をつけろ

あれっ?こんなところに!?



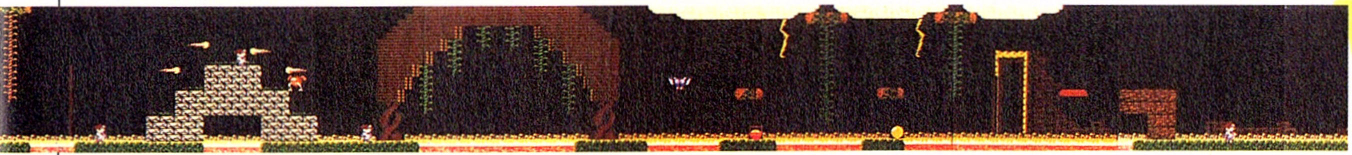
アレレッ、こんなところにお姫様が…と思いきや、実は敵が化けてたんだ。ボスを倒しても、こいつを倒して鍵を取らないとダメだよ。

ステージをクリアするとSHOPが出現!!



各ステージをクリアするごとに、お店で買い物ができるんだ。制限時間は1分。さて何を買おうかな





アイテム集めも忘れないこと!

ステージ内に置いてあるアイテムや、敵を倒すと出現するアイテムを拾おう。たくさん集めれば、パワーアップできたりお店で買い物ができるようになるよ。



ゴールド(大)
バケツに入った金の山。いっぱいお金が貯まるからねっ!



ゴールド(小)
敵を倒すと出現するドル袋だ。これもお金なんだ。やたっ!



玉(大)
大きな水晶玉を取ると、連射ができるようになるんだよ。



玉(小)
この小さい水晶玉は、10個で大きい水晶玉の10個ぶんだ。



星のつるぎ 1500G
指先から出る魔法の炎を、波状にユラユラ遠くへ飛ばせる



月のつるぎ 2000G
魔法の炎を、クルクル回しながら遠くへ飛ばせるんだよ!



太陽のつるぎ 3000G
魔法の炎がビューンとビーム状になって飛ばせるんだっ!



時計 300G
残り時間がなくなっちゃったとき、1分延長できるんだ!



バクダン 200G
画面内の敵を1度に倒せるぞ。ただし、ボスには効かないよ。



くすり 500G
LIFEを少しだけ回復できるんだ。でもストックはできない。



ADVENTURE NOVELS アドベンチャーノベルス

ゲーム＋小説の面白さ

どろろ

最新刊



四十八ケ所の肉体を死霊に奪われてこの世に生まれてきた少年、百鬼丸。
両親を失ったチビ泥・どろろとともに、出生の謎を探る旅へ。
手塚治虫の名作が、ゲームブックで甦った。

鳥海尽三/鈴木良武著
原作・手塚治虫
新書判◆680円

既刊好評発売中!!

●ウルティマシリーズ
世界人気No.1ゲームソフトをノベライズ!!

ウルティマⅠ……◆680円
ウルティマⅡ……◆680円
ウルティマⅢ……◆680円
ウルティマⅣ……◆680円

●オリジナルシリーズ
新しいエンターテインメント

妖法記 辻真先著……◆500円
13人目の名探偵 山口雅也著……◆500円
イーグルジャンクション 横倉廣著……◆680円
ゲームバスター―魔界大突破 L.フィッシュ著◆680円

●INFOCOM ミステリーシリーズ
ニュータイプの謎ときミステリー

ウィットネス……◆680円
サスペクト……◆680円
デッドライン……◆680円

●INFOCOMゾークシリーズ
地下帝国ゾークを旅する少年グレイ!

ゾークⅠ……◆500円
ゾークⅡ……◆500円
ゾークⅢ……◆680円

●INFOCOM魔法シリーズ
不思議な魔法を駆使する呪文がカギだ!

エンチャンター……◆500円
ソーサラー……◆680円
スペルブレイカー◆680円

●映画シリーズ
スクリーンの興奮がよみがえる

エイリアン2……◆780円
ゴーストハンターズ……◆780円

●国内人気ソフトシリーズ
パソコンゲーマー必読!

アステカ……◆680円
ザ・スクリーマー……◆680円
帝王の涙……◆680円
夢幻の心臓Ⅱ……◆680円
ウィル……◆680円
カーマイン……◆680円
ロマンシア……◆680円

漫画シリーズ

手天童子
～しゅてんどうじ～

永井豪原作の異色伝奇超大作。
鬼獄界に繰り広げられる、
SFアドベンチャー!!

北村成一著
原作・永井豪
新書判◆680円

手天童子1



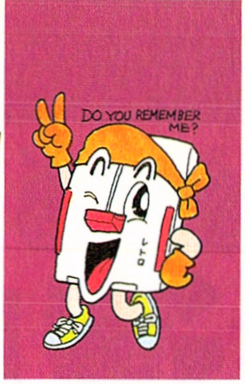
鬼の世界に生を受けた謎の少年・手天童子郎が、怪しい敵〝暗黒邪神教〟に挑む。秘められた超能力が今、甦る!

手天童子2



鬼獄界へ向かった手天童子郎の行く手には新たな敵が。時空を越えた旅の果て、暗黒死夜邪来の正体が明らかに!!

ファミコン必勝本



声援ありがとう

みんなの応援のおかげで必勝本は2連覇を達成しました！

WIN

第2回出版社対抗ナムコットゲーム大会

★★総合優勝★★

1988年2月1日、必勝本の一番長い日を追う！



1 ファミリーサーキット優勝　2 ファミリーテニス優勝　3 ファミリースタジアム'87準優勝　以上の成績により、再びナムコットゲーム大会を制覇。出場8チームの頂点へと立つことができました。この喜びを、ひとりでも多くの読者と分かちあいたいのです。ボクたちは、この日を忘れないことでしょう…。

CONGRATULATION V2

第1回大会に引き続き V2達成！

第2回 出版社対抗ゲーム大会					
出版社				合計	成績
ファミコン必勝本	8	7	12	27	優勝
ファミコン通信	5	8	10	23	準優勝！
勝ファミコン	3	4	0	7	6位
Beep	2	3	0	5	7位
ゲームボーイ	4	5	0	9	5位
Hi-SCORE	1	2	0	3	8位
GTV	6	6	9	21	3位
namcot	7	1	11	19	4位

◆今回初参加のＧＴＶの健闘が光っている。ちなみに、ファミマガとファミコンチャンピオンは不参加であった



優勝ナベは再び必勝本の手に握られた!!

去る２月１日、ナムコ本社で行われた、第２回出版社対抗ナムコットゲーム大会において、必勝本チームは前回に引き続き総合優勝、２連覇を成し遂げた！

今回、出場チームは前回の４社から一気に倍増の８社。各チーム、出場選手の顔ぶれがガラリと変わった中で、必勝本チームは前回優勝の原動力となった、３選手を、自信を持って送り出したのである。結果は見ての通り、各選手が必勝本ゲーマーの底力をいかんなく発揮し、再び優勝ナベを必勝本のもとへと、持ち帰ることができたのである。



第１競技

ファミリーサーキット

必勝本チーム代表は、前回ジョッキーで優勝のチャッキリみそ。

ルールは、スーパーＡクラス全16戦の獲得ポイントの合計で争われた。なお、各チーム、登場レーサーの公正を期すため、名まえは〝なむこと〟に統一された。また、スーパーブースト・モードの使用も認められていたが、誰ひとりとして使う選手はいなかった。

みそは、終始安定したペースでレースをリード、最終的には参加者中唯一100ポイントを超える快調な走りで、ランキング１位の座を獲得した。

出版社	レース成績	順位	ポイント
ファミコン必勝本	106	1	8
ファミコン通信	63	4	5
勝ファミコン	44	6	3
Beep	33	7	2
ゲームボーイ	51	5	4
Hi-SCORE	23	8	1
GTV	65	3	6
namcot	88	2	7

第2競技

必勝本チームの代表は、前回と同じくスポック文二。ルールは、8チームの総当たり戦。同一勝敗数の場合は、得失点差、また、得失点差も同じ場合は、得点の多いチームが上位となる。

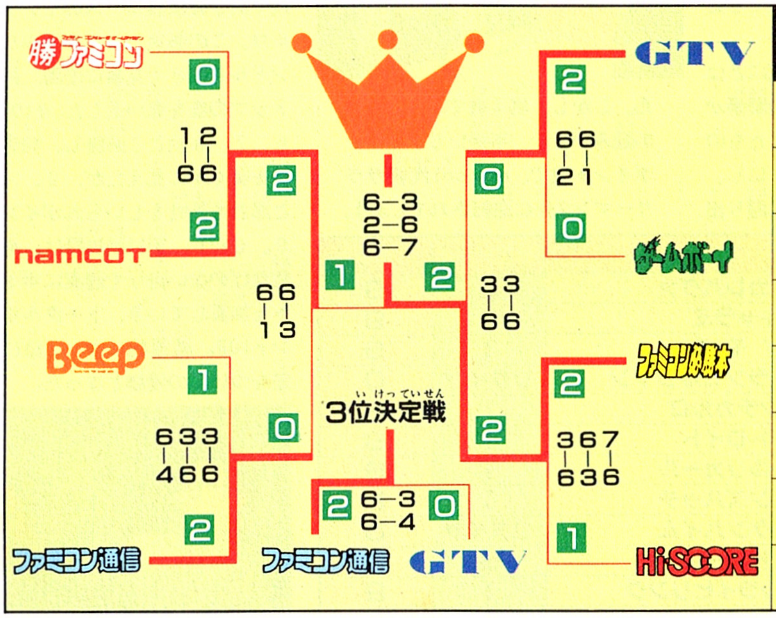
T：必勝本タイタンズ　D：ファミ通ドラサンズ　B：Beepブラボーズ　L：㊖ライオネルズ　C：ゲームボーイ・カーズ　G：HiSCOREガイアンツ　W：GTVホイールズ　N：namcotナムコスターズ　である。

	T	D	L	B	C	G	W	N	勝数 得失点	順位	ポイント
T		1−2 ×	2−1 ○	3−1 ○	0−1 ×	3−1 ○	4−3 ○	2−0 ○	5	2	7
D	2−1 ○		4−3 ○	0−2 ×	1−0 ○	2−0 ○	3−2 ○	3−0 ○	6	1	8
L	1−2 ×	3−4 ×		1−2 ×	1−0 ○	1−3 ×	1−0 ○	4−1 ○	3 12−12	5	4
B	1−3 ×	2−0 ○	2−1 ○		0−2 ×	0−2 ×	2−3 ×	4−0 ○	3 11−11	6	3
C	1−0 ○	0−1 ×	0−1 ×	2−0 ○		5−1 ○	3−5 ×	2−0 ○	4 13−8	4	5
G	1−3 ×	0−2 ×	3−1 ○	2−0 ○	1−5 ×		1−3 ×	5−1 ○	3 13−15	7	2
W	3−4 ×	2−3 ×	0−1 ×	3−2 ○	5−3 ○	3−1 ○		3−0 ○	4 19−14	3	6
N	0−2 ×	0−3 ×	1−4 ×	0−4 ×	0−2 ×	1−5 ×	0−3 ×		0	8	1

第3競技

必勝本チームの代表は、前回ボクシングで惜しくも準優勝、パワーテニスが身上のターミネーター辻。

ルールは、ハードコートの3セットマッチによる、トーナメント戦である。使用する選手は、1試合ごとに変えることを許されている。試合前の抽選により、組み合わせが決定された。1回戦で負けると、獲得ポイントは0となるため、対戦の組み合わせによって、結果が大きく左右されてしまったようだ。



順位	出版社	ポイント
1	ファミコン必勝本	12
3	ファミコン通信	10
5	㊖ファミコン	0
5	Beep	0
5	ゲームボーイ	0
5	HiSCORE	0
4	GTV	9
2	namcot	11

●今大会をふりかえって●

優勝　ファミコン必勝本

チームのムードがすごく良かった。技術や練習もさることながら、みんな「勝つ味」みたいなのを知ってたのがV2につながったんだと思います。大声・食欲・無意味な元気。こんな普通の社会生活では何の役にも立たないことが、いざ勝負となると意外とモノを言ったりしますしね……。

みそ君の3ケタ得点、文二君のTでの健闘、辻君の粘り勝ちは必勝本の誇りです。　（ヒラ坊）

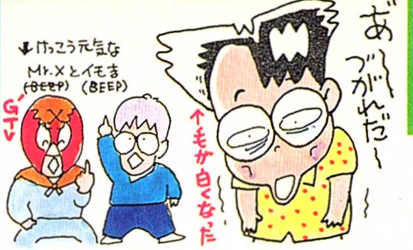
準優勝　ファミコン通信

とりあえず、『ファミスタ』のタイトルが取れたので、ほっとしています。なにしろ、年間600試合をこなし、記事を作ってるわけですから。負けたらウチの読者を裏切ることになりますものね。でも、もし必勝本がもっと強いチームで参加してたら……。ちょっと不気味ですね。次回は必ず優勝を狙います!!　必勝本のみなさん、ちゃんとナベ洗って待っててください。　（浜村通信）

第3位　GTV

意外に健闘したでしょ？　3位以内／っていうのが、とりあえずの目標だったんで、まあ、満足してます。BUT／ウチはゲームを生で見せる唯一のメディアだから、テクニックは最重要。もっともっと腕をみがいて、次の大会では優勝を狙いまっせ／なお、この大会の模様は今、発売中の号で見れますよ。新参者ですが、今後ともよろしく。　（渡辺）

必勝本V2のあゆみ



ファミリーサーキット

必勝本とナムコットの一騎討ち!!



○各誌サーキット代表の面々。謎の覆面レーサーは、GTV代表のミスターX。みそは早くもVサイン

夏の大会（高校野球みたい）に続き、連覇を狙う必勝本としては、なんとかサーキットで優勝して勢いをつけたいところ。また、優勝請負人？　チャッキリみそ個人としても、単行本づくりでやり込んでいるだけあって、どうしても負けられない一戦となった。



○ファミリーサーキットは孤独な戦いだ。頼りになるのは自分のウデだけ。そのプレッシャーは相当なものだ

レース開始直後から快調にとばすみそ。第1戦は、初戦の緊張からか惜しくも優勝は逃がしたものの、続く第2、3戦をモノにし、一躍ランキングのトップに躍り出た。しかし、第4戦でふとした気の緩みからか、手痛いリタイヤ。ポイント数で、namcot代表サラリーマン2号に逆転されてしまう。

続く第5戦は難コースのモンテカルロ。この勝負どころを巧みなハンドルさばきで見事に優勝。再びトップの座を奪い返した。その後、6、7、8戦と3連勝し、独走態勢を築くかに見えたが、9、10戦と思わぬ苦戦をしいられポイント0。しかし、第11戦以降は、終始危なげのない走りで着実にポイントを加算していき、トータルポイント106。結果的には、2位に大差をつけての優勝となった。

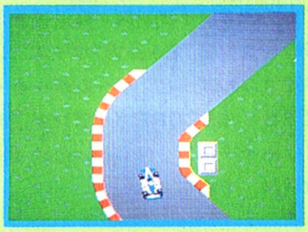
レース	コース名	順位	ポイント
1	ジャカレパグァ	2	6
2	キャラミ	1	9
3	イモラ	1	9
4	スパ=フランコルシャン	リタイヤ	0
5	モンテカルロ	1	9
6	デトロイト	1	9
7	ポールリカール	1	9
8	ブランズハッチ	1	9
9	ホッケンハイム	リタイヤ	0
10	ザンドボールト	8	0
11	オステルライヒリンク	1	9
12	モンツァ	3	4
13	エストリル	1	9
14	ロドリゲス	2	6
15	鈴鹿	1	9
16	アデレード	1	9



○優勝の瞬間に思わずガッツポーズ。そして、顔には会心の笑みが浮かぶ。長い緊張から開放された一瞬だ！

プロ達のテクニック

ナムコのセッティングがシブイ!! ブースト圧を1つ下げてギア比を最高速にしている。速くはないが、安定性は抜群。トラブルが起こりにくい組み合わせだ。操作はテクが必要。



○全16レース完走という快挙も、このセッティングと精神力のたまもの

優勝チャッキリみそ

結果だけ見ると楽勝のよーに見えるけど、内容はナムコとトントンだった。もし入力の名前が違ってて、ピケが出走しなかったら120点台の争いになってたんじゃなかろーか…。ま、勝ったからいいか。へへへ。



○個人で2回連続で優勝したのは、チャッキリみそただひとり（2回連続出たやつが少ないという噂もある）

'88年2月1日ドキュメント

AM9：45 会場に到着するや、おもむろに買ってきた朝食を食べ始める必勝本チームの面面。他のチームでは誰ひとりとしていないとゆーのに、余裕なのかはたまた無神経なのだろーか？



AM10：30 開会式が行なわれ、必勝本のヒラ坊が選手宣誓の大役を果たした。しかし、この時の文句が、この日の朝、会場に着いてから考えられたのをオイラは知っている…。



AM11：00 第1競技のサーキットが一斉にスタート。ついに、第2回大会の幕が切って落とされたのだ。



プロ野球ファミリースタジアム'87

全試合紙一重の接戦

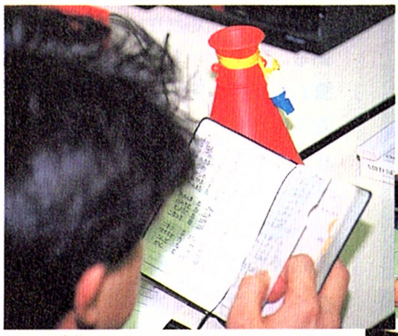
初戦からいきなり、前回の優勝・準優勝チームの対決となり、会場は異様な盛りあがりを見せる。

Tは初回、ばあすの一発により幸先の良いスタートを切ったが、6回にげいりの一発で同点に追いつかれ、延長にもつれ込んだ。迎えた11回、再びげいりに一発を浴び万事休す。大事な初戦を落としてしまった。続く第2戦、敗戦のショックが尾をひいていたのか、相手のミート打法にとまどったのか、初回に連打を浴び先制点を許してしまう。結局はその1点が決勝点となり、手痛い連敗を喫することになった。しかし、第3戦の勝利でなんとか持ち直し、迎えた第4戦では、Gを相手に延長18回の熱戦を展開。2本のホームランによって、伝統の一戦にふさわしい熱闘に終止符をうった。この試合を機に、まゆみが波にのり、残り3試合の決勝点をすべて、ホームランで叩き出した。W戦では、9回に自らのエラーで同点に追いつかれるピンチもあったが、すかさず一発でつき放し、難を逃れた。

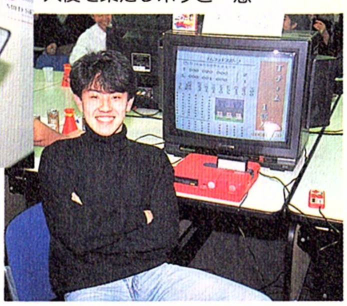
いきなり2連敗するも、その後の破竹の5連勝で見事に準優勝。なんとか前回優勝の面目を保った。



➡事実上の決勝戦ともいえた、必勝本VSファミ通の一戦。惜しくも敗れてしまった



⬅これが、勝利のカギを握る文二メモだ！　ちなみに内要は㊙である。今大会におけるTは、チーム打率が.221、チーム防御率が1.04であった



⬇2連敗の後の5連勝。なんとか、大役を果たしホッと一息

第1試合

	1 2 3	4 5 6	7 8 9	10	計
D	0 0 0	0 0 1	0 0 0	1	2
T	1 0 0	0 0 0	0 0 0	0	1

（延長10回）

第2試合

	1 2 3	4 5 6	7 8 9	10	計
T	0 0 0	0 0 0	0 0 0		0
C	1 0 0	0 0 0	0 0 0		1

第3試合

	1 2 3	4 5 6	7 8 9	10	計
N	0 0 0	0 0 0	0 0 0		0
T	0 0 0	1 1 0	0 0 0		2

第4試合

T	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	
G	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	
	0 0 0	0 0 3			3
	0 0 0	0 0 1			1

（延長18回）

第5試合

T	0 0 0	0 1 0	0 0 0	0 0 0	
B	0 0 1	0 0 0	0 0 0	0 0 0	
	2				3
	0				1

（延長13回）

第6試合

T	0 0 0	2 0 0	0 0 1	1	4
W	0 0 0	0 0 0	1 0 2	0	3

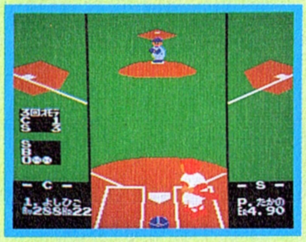
（延長10回）

第7試合

T	0 0 0	0 2 0	0 0 0		2
L	0 0 0	0 0 1	0 0 0		1

プロ達のテクニック

文二がとまどったCの打法だ。投球を待つ時に、バットを少し振り出した位置に止めて待ち、そこから一気に振り抜くのだ。打つ時のタイミングは、普通より少し遅くなる。



⬆いつもより、球をふところに呼び込んでから打つことができる

準優勝スポック文二

いやぁ、今年もアガリまくってしまった。いきなり2連敗したときはこりゃダメだ！　と思った。けど、その後ひらき直ってリラックスしたのが良かったみたい。惜しくもV2は果たせなかったけど、準優勝。タイタンズよ、よくガンバったと言いたい。まゆみに感謝！



優勝アルト鈴木

みなさん打つ方はイイんですけど、守備にはあまり力を入れてないみたいですね。ボクも緊張してて、けっこうエラーがあったんですが、それ以上にみんながエラーしてくれて助かりました。'88が出るかはわからないですけど、もし今度大会があったら、Gを使いたいです。

AM11:30　いつものように、全身を牛皮でくるみこんだターミネーター辻が、威風堂々と登場。これで役者がそろった。もうコワイ者ナシ！　と意気あがる必勝本チーム。





PM 0:00 レースの合い間の昼食タイム。しかし、みそはプレッシャーからか、メシがノドを通らなかった。

PM 2:00　大会の目玉とも言える、ファミスタが開幕。初戦から、必勝本VSファミ通の好カードに、会場からはどよめきがおこり、「これは見逃せない一戦だ」などの声があがる。



PM 3:30　大会史上に残る名勝負となったT対G戦。延長18回、30分にもわたる死闘の結果、Tが勝利を収め、勝率を5割に戻した。（写真は18回表、まゆみの一発に沸く必勝本）



ファミリーテニス



	きゃっちゅ NAMCOT	ぶんぶん 必勝本
POINT	107	118
1St SERVISE	90%	70%
SERVICE ACE	22	37
D. FALT	3	1
MISS SHOT	19	19

崖っぷちに追いつめられての逆転優勝！

総合優勝のかかった大事な試合、そのプレッシャーからか、第1セットを6—3で落とし苦しい立ち上がりとなった。第2セットも、0—3とリードを許したのだが、ここから奇蹟が始まった！　6ゲームを連取し、試合を振り出しに戻したのだ。第3セットは、タイブレークにもつれこんだが、サーブで勝る必勝本が勝利を収めた。



○奇蹟の大逆転に歓喜する必勝本チーム。試合時間は36分にも及んだ

	ぶんぶん ハイスコア	ぶんぶん 必勝本
POINT	102	103
1St SERVICE	68%	68%
SERVICE ACE	10	22
D. FALT	5	3
MISS SHOT	20	12



○長い死闘の末、なんとか勝利を手中に収め、安堵のため息をもらす

こーなると、もう恐いものはナイ！　勢いにのるターミネーター辻は、続く第2戦、序盤から主導権を握り、危なげのない試合はこびで勝利をものにした。そして、この時点で必勝本チームのV2が確定したのである。興味は、必勝本がテニスを制するかに、絞られた。



	すこんちょ G.T.V	ぶんぶん 必勝本
POINT	48	67
1St SERVICE	71%	61%
SERVICE ACE	9	20
D. FALT	1	1
MISS SHOT	12	11

○余裕をもった試合はこびで快勝！　この瞬間に必勝本のV2が確実になり、クラッカーが鳴らされた

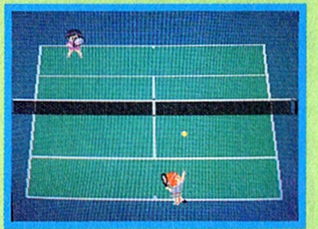
決勝戦の相手は、やはり本命のnamcotチームとなった。社内でのテニス熱は高く、やり込んでいるだけあって、その強さは計り知れないものがある。第1セットを6—3で奪われた後の第2セット、かなり手を抜いていた感はあるが、6—2と快勝。勝負は第3セットにもつれこんだ。一進一退の攻防でタイブレークを迎えたが、最後は得意のサービスエースで、逆転勝利。



○決勝戦ともなると、選手の一挙手一投足に会場からは喚声が沸き起こる

プロ達のテクニック

○ボールをトスした後、一度空振りしてからすかさずサーブ。相手のタイミングを狂わせることにもなる



プロたるもの、ゲームを盛り上げることも大切である。それを実践してくれたのが、namcot チームのカルノフこと、サラリーマン3号だった。2度打ちサーブや、画面から目を離してのサーブなど、多彩な技を披露し、会場を大いに沸かせていた。これは、立派にプロの技と言える。

優勝ターミネーター辻

いや〜最初はすっげえプレッシャーでユビがふるえて試合になんなかったけど、途中でなんとか調子を戻して勝てたぜ。これというのもクジ運がよかったオカゲだ。試合内容は、ちょっち不満が残ったけどなっ！



○前回はボクシングで準優勝に甘んじたターミネーター辻。今大会では優勝に輝き、会心の笑みがもれる

PM5:00　会場にマッキーが応援に駆けつけ、必勝本チームがパッと華やいだ雰囲気に包まれた。やっぱり女性が加わると違うな、とミョーに納得してしまったのであった。



PM6:30　必勝本チームの2連覇が確定。あたふたと電話へと走る姿が見られた。





PM7:30　表彰式が行われる。そして、優勝ナベは再びヒラ坊の手に握られた。

PM8:00　第2回大会は、盛況のうちに幕を閉じた。最後にロビーにおいて記念撮影。そして、その後……



ただ栄光のためだけに…



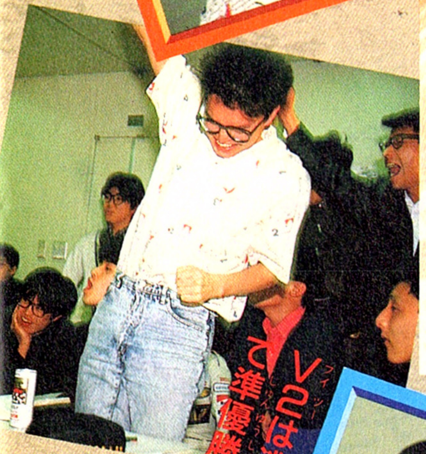
これで有終の美を飾れたぜ。じゃあまたね！

必勝本の歴史に新たな1ページがつけ加えられた





やっぱし服装では誰にも負けていなかったな





感激の涙はV3まで我慢。だから今日は笑顔で…



V2は逃がしたけどTで準優勝!! 悔いはない



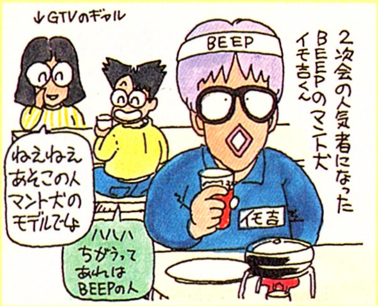


長い一日が終わった

力のかぎりに戦い、声のかぎりに声援を送り続けた。すべては、この一瞬のために…。目を閉じると、数々の名場面が脳裏を走馬燈のように横切っていく。栄光への道のりは、とても長く険しいものだ。しかし、それも過ぎ去った今では、なにもかもがイイ思い出だ。多くの感動を与えてくれた、選手達の華麗なプレイを、ボクたちは決して忘れることはないだろう。みんな、第3回大会でまた逢おう！ それまで、さようなら。

そして……

大会が終わると、例によって飲み会が開かれた。成績が悪かったチームは参加しないってのがジンクスになったよーだ。さすがに酒飲んでらんねーよな、気分として さ。次回はここにいることができるだろーか…。必勝本はそう思った。



FRIDAY SPECIAL

出版社対抗ゲーム大会が証明した勝つためのテクニック!

V2

勝利の秘けつ。



フライデースペシャル66

ザ★プロフェッショナル2

スポーツゲームの頂点を極めたプロたちが、キミに贈る必勝の書。絶対に勝つための戦略と戦術!

- ●全選手の完全必勝データで試合に勝つ!! **ファミリーテニス**
- ●全コース完全チューンナップ&完璧テク **ファミリーサーキット**
- ●全球団投手&打撃の完全データ分析!! **プロ野球(やきゅう)ファミリースタジアム'87**

定価390円

スポーツゲームならフライデースペシャル



65 パンチアウト
対戦相手別の攻略テクニックを徹底コーチ!
定価350円



63 F-1レース
究極のコーナリングテク&全コース攻略ガイド
定価350円



55 ザ★プロフェッショナル
スポーツゲームに勝つためのプロの技を満載
定価380円



53 ゴルフUSコース
ペーパーキャディで狙うヤードがピタリわかる
定価300円

JICC出版局

DRAGON QUEST III MASTER'S C★L★U★B

ドラゴンクエストIII マスターズクラブ Vol.1

"2月10日に買ったのに、まだ解き終わらないよ〜" なんて人もまだ多いドラゴンクエストIII。さすがに、そのゲームスケールは、ファミコン史上最大／と言われるだけのことはあるね。

で、めでたく第1回を迎えたこのD・M・C（ドラゴンクエストIIIマスターズクラブ）。今回は、発売間もないということでもあるし、D・M・C準会員（?）諸君によるドラクエIIIクリアの途中報告をメインにスタート。いち早く、ドラクエIIIをクリアした編集部CB成沢の「ドラクエIIIアドベンチャーレポート後記」もお見逃しなくね。

受験生の報告

僕が住んでいる町には10日にソフトが来ませんでした。

コロッ／と話は変りますがドラクエIIIでは、名前入力の時に、あの「ロト」という名前は絶対に入りません。こんな小さなことですが一応報告しておきます。……大学受験生がやってることじゃないなこれは。

岐阜県　ミーネガス

↑一応の報告どうもありがとう。でも、君の指摘は、実に重要なことを示唆しているのだよ。

感 想 文

2月15日午後8時、DRAGON QUEST IIIを無事終了した。おもわずでるため息…。アリアハンから始まり○○○○○○に終わる。その間には、数々の苦労と思い出があった。

盗賊の鍵、王の冠、魔法の鍵、宝珠、愛の思い出…　世界中をかけずりまわり取ったアイテムの数々、強力な武器や防具の数々。それらを集めるための苦労。謎につつまれた塔や洞窟、ピラミッド…、MAPを覚えるのに頭が痛かった。IIIでは、4人パーティーになったうえに、転職まで出来るようになった。こちらの攻撃パターンがより複雑に高度になった一方では、個性豊かなモンスターたちの攻撃もより強力なものになっていた。

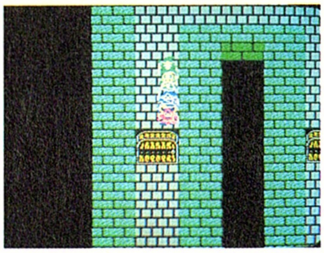
しかし、どんなに敵が強く、謎が解けず、先に進むことができなくても、ゲームを途中でやめようと思ったことはなかった。それどころか、クリアしたいという気持ちは、つのるばかりだった。

謎をひとつ解くたびに嬉しさがこみあげてくる。早く、早く解きたいという気持ちでいっぱいになり、強力なモンスターに無謀な戦いを挑んでしまう。そんな戦いを何度も繰り返し、僕はついに最後の敵を倒した。城への帰り道は音楽を口ずさみながらリズミカルに指が動いた。

そして、エンディング。このエンディングを見ると誰もが今までの苦労を忘れ画面を見つめて音楽を聞くだろう。エンディングが終わった時、誰もがみんな "真の勇者" になっているに違いない。

大阪府　玉野憲一





↑なにを隠そう…？　D・M・Cに届けられた最初の感想文がコレ。敬意を表して全文を掲載させていただきました。

技名　おまぬけ勇者離れ技

1988年　2月12日

我家では、パパ（39才）、ママ（31才）翔（6才）、玲（2才）の4人パーティーでドラクエIIIを楽しんでおります。6才の翔がバグを発見しました。レーベの町で…

中　略

…ともとにもどります。

幼稚園のぼうずが、バグを発見したので、私（母）は、ウリウリとほめてやりました。ちなみに、父親は、カザーブの村で、どく針をとりましたが、"何の役にもたたん"とブツブツ言っています。又、すばやさのたねがもったいなくて、まだ誰もつかっていません。PS、ターミネーター辻氏は渡辺徹だ!!

東京都　みそ命の母

↑いや〜、親バ…　失礼。温かな家庭生活が目に見えるようですね。クリアのあかつきには、ぜひまたお便りを。

けなげな少年

まだ、ドラゴンクエストIIIを持っていないがドラゴンクエストIIIのことがのっていたからみんなの話あいてになれるからよかった。

大阪府　中村龍一（小6）

↑うっ…　悲しい話じゃ。

BGVソフト

ドラクエIIIのイベントは、ほんとにすごい！　かくれキャラが多くて見つけるとうれしいし、ビジュアルの変化もいい！　特に飛んでるときは、バックミュージックと合いまってボーッと見とれてしまう。

福岡県　川村　勉

↑同感です。アレはBGVがわりになりますね。

CB成沢のDQIIIアドベンチャーレポート後記

ヒンシュクを買うことに慣れてしまった成沢です。Vol. 2、スペシャルレビューでのボクの一言が皆さんの関心を引いたようで、嬉しくもアリ、悲しくもアリ、複雑な心境です。

で、当然のごとくドラクエIIIは？ということになるのですが…、はっきり言ってハマッてしまいました。ど〜ゆ〜ハマリ方かと言うと、1日12時間は当たり前。仕事をしようと思っても、「あそこの謎はあ〜すれば解ける」とか「もうちょっとレベルアップすればアイツを倒せる」という完全なRPG病にかかってしまい、仕事をしないでドラクエIII（㊞DQIIIAVRの原稿も書かなくて泣かされました。ハイ）。土日の競馬を放りだしてドラクエIII（㊞成沢は三度のメシと同じぐらい競馬が好き）ってぐらいだったのだ。

努力のかいあって、なんとかエンディングを迎えたワケなんだけど、それが盛り上がったのなんのって、とにかくスゴイ。オチは見えちゃってるんだけど、ゲームの盛り上がり、期待感をそのまま維持してエンディングに流れ込ませちゃっている。いろんな意味で演出も素晴らしいし、若干の不満点には目をつぶって、素直にほめちゃいます。

そんなわけで、今、ボクが何をしているのかと言うと、あいも変わらずドラクエIIIをプレイしているのです。ただひたすらにキャラクターを育てているわけです。もちろん、全登録キャラクターをです。目標は究極のレベル99。成果については、また改めて報告します。ちなみに今、画面に映っているのは、勇者＋賢者3人のパーティー。すくすくと成長しています。未発見のアイテムもあるしね。あっ、"しあわせの靴"見っけ…。

ジャレコ/4月15日発売予定/¥5500/カセット(1M+1M)

FIGHTING PRO-TENNIS

燃えろ!! プロテニス



前作"燃えろ!!プロ野球"が好評のジャレコ燃えろシリーズ第2弾が登場だ。グラフィックはもちろんリアル調。そして恒例の音声合成を使った得点コールは19種類。外人アナウンサー起用で発音も本格派なんだぜっ!!

文/S-MAN

燃えろ!!シリーズのリアル路線、ますます好調!

昨年の"燃えろ!! プロ野球"の大ヒットで、音声合成入りスポーツシリーズは、すっかりジャレコの定番化しつつあるみたい。内容はやはりリアル路線。一番の特長は、画面を見たときの感じが、限りなく本物のTV中継(ウインブルドンとか見たことあるでしょ)のそれに近いってことだね。ただ、見てるぶんには実にリアリティがあってイイんだけど、実際プレイしてみると意外と感覚をつかみにくいんだ。たぶんこれは、ボールを基準に画面が動くからだと思うけどね。このシビアさが、他メーカーさんのとは一味違うんだぜ。

対コンピュータ戦の1プレイと、2人で楽しむVSモード。全てが本格派

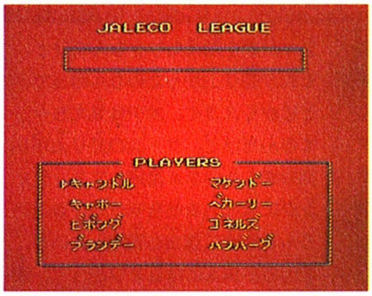
このゲームは、対コンピューター戦と、2人でやるVSモードができるんだ。前者の場合は画面上では、常に手前コートがプレイヤーになる。(審判の位置が左右に動く)で、VSモードのほうはプレイヤーのコートの位置が変わるんだ。この遠近感がおもしろいぞ。

1PLAYER GAME → **VSコンピュータ戦**

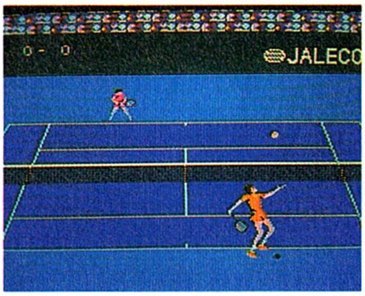
■JALECO LEAGUE
- 男子シングルス(5セットマッチ)
- 女子シングルス(3セットマッチ)

2PLAYER GAME → **VSモード**

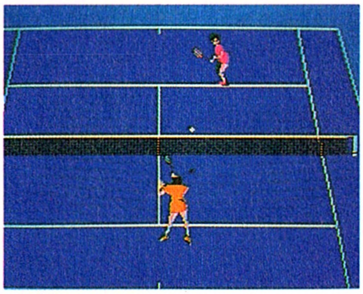
■男子シングル or 女子シングルス(1回のみの勝負)



◀まずは自分の好みのプレイヤーを決める。男子か女子かを選び、8名のトップ選手から気に入った人を!



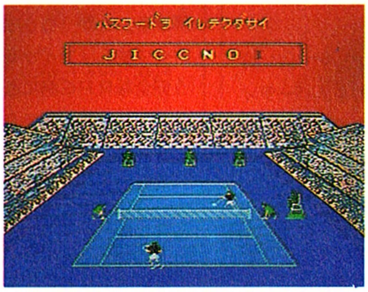
◀サービス時には、画面はサーバーをメインに低い位置から見る。実際のTV中継のときもそうだよねっ!



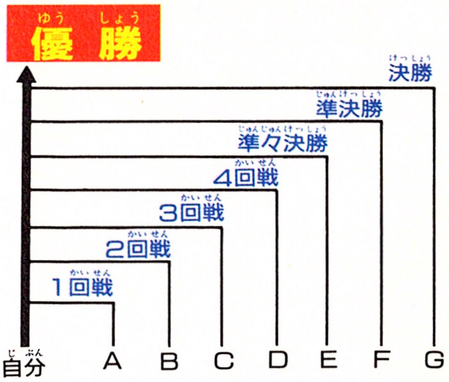
◀ストローク時には、画面はやや高い位置から見て、ボールの動きに合わせて動く。ボールの影がリアルね

JALECO LEAGUEとは…

対コンピューター戦の場合は、ジャレコトーナメントと呼ばれるトーナメント方式になっているんだ。男子と女子があって、各8名の選手で優勝を競うんだよ。まず8名の中から1名を選んで自分キャラにする。して、残り7名の中からコンピューターが選んで、1回戦から7回戦までの相手が決定するわけ。使用コートは、3種類の中から選べるんだ。

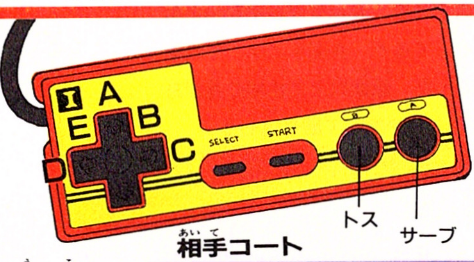


◀1回戦ずつ勝ち進むごとに、パスワードが出るんだ。落ちついてプレイできる、うれしい配慮だね!



操作はきわめてシンプル。それだけに奥が深いんだけどね

本物のスポーツでは言えることだと思うんだけど、ルールがシンプルなスポーツほどおもしろいよね。複雑なルールに縛られてたんじゃ、熱くなるもんも熱くなれないじゃん。その点、テニスは熱くなれるスポーツだと思うんだ。だから、ファミコンになってもルールはそのままだし操作だっていたってシンプル。＋でマイキャラを自在に繰れて、Ⓐ又はⒷ（ロブ）で打ち返す。基本はこれだけ。ただし、サーブについては、技が使えるんだ。覚えとこう。



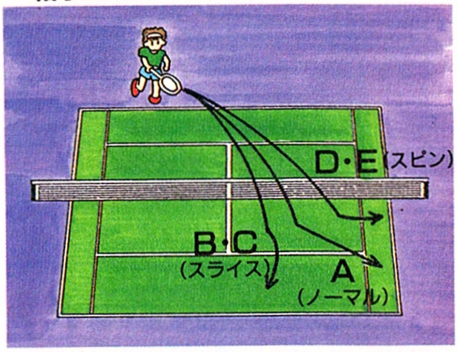
◀通常のストローク時は、＋で移動、Ⓐでリターン。Ⓑはロブといって、山なりの高い球で打ち返せるんだ

Ⓑでトスを上げるときには

サーブを打つときは、Ⓑでトスを上げて、Ⓐでサーブを打つんだ。このとき、Ⓑでトスを上げた瞬間に＋を入力すると、相手のサービスコートのどの位置に打ち込むかを、打ち分けることができるぞ。＋の操作は、右上のイラストに記してあるA～Eで決定するんだ。＋の上部分を使うってことだね。だから例ば、相手の右側寄り（相手から見て）に打ち込みたいときは、Ⓑでトスを上げたら即、＋を左ナナメに入れればいいんだ。ちなみに、何も入力がない場合や、＋のAを入力して打ったときは、相手にとって有利なサーブを打っちゃうことになるからね。そして縦方向の距離は、トスの高さで決まるよ！



相手コート



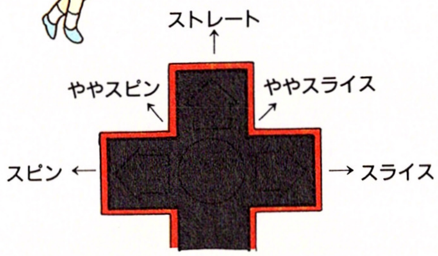
Ⓐでサーブを打つときには

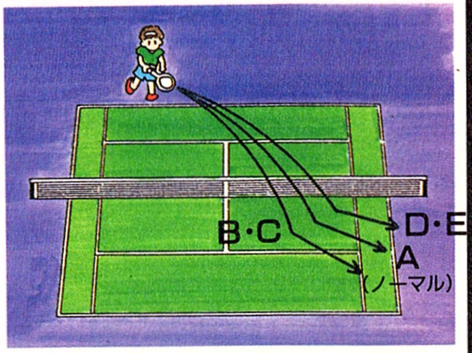
Ⓐでサーブを打つ瞬間に＋を入力すると、ボールのスピンの方向を決められるんだ。これは、相手コートでボールがバウンドした後の、ボールの動きが変えられるってことだよ。

以上の2つのポイントを使いこなせば、かなりの攻撃方法が考えられると思うよ。サービスエースをバシバシ決めちゃおうねっ!!



▼＋のAに入力すると、入力してない状態よりも、ややスピードがあるサーブが打てる





音声合成ならではの臨場感なんだけど…

みんなも知ってるとは思うけど、テニスの場合他のスポーツと違って、独特の得点の呼び方があるんだ。このゲームは、その得点コールを音声合成でやってくれるわけ。これがすっごくカッコイイんだ。なんせ、本物の外人さんを起用したらしいから、発音もGOOD！だけどその分、外人さんの本場の発音に、慣れていないとわかりにくいかもしれないね。というわけで、ここでひとつ用語をお勉強しちゃおう。まず得点コール。これは右コーナーに書いてあるとおり、全部英語で呼ぶんだ。呼ぶときはサーバーを先にする。表示も同じ。同点の場合はALLって言うんだ。15ALLって感じでね。ところが、40対40のときは特別。

ポイントコール

0ポイント➡ラブ(LOVE)
1ポイント➡15(FIFTEEN)
2ポイント➡30(THIRTY)
3ポイント➡40(FOURTY)
※3ポイント・オール➡DEUCE

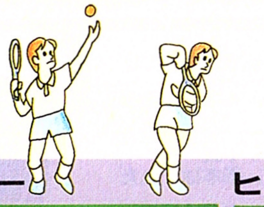
40ALLとは呼ばず、DEUCEと呼ぶのね。こうなったら、先に2PT取ったほうが勝ちなんだよ。1PTめでADVANTAGE、2PTめで勝ちとなる。ルール編では、ボールがラインを越えた場合はOUT、サーブを失敗するとFOULT、サーブがネットにひっかかるとLET(FOUL)ってとこかな。

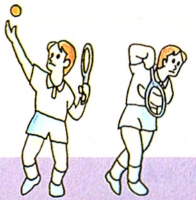
タイブレークとは…？

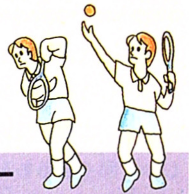
もし1ゲームのゲームカウントが、6対6（インプレーの得点じゃなくて、ゲームの得点だからね）になった場合は…。この場合は、タイブレーク(TIE BREAK)といって、この先の13ゲームめは特殊な得点方法が適用されるんだ。1ゲームを12PT制にして、そのうち早く7PTを取ったほうの選手が勝ちになる。ただし、2PT以上の差をつけてないとダメ。そして、また6PT対6PTとなってしまった場合は、2PTの差がつくまで続行されるんだ。サーブ権は2球ずつの交替で、第6PTめにコートチェンジをする。VSコンピューター戦では常にプレイヤーが手前だけどね。タイブレークになると、かなり緊迫した試合になるぞ！

男女16名のトップ・プレイヤーがズラリと勢揃いしてるよ

男女各8名ずつの、トッププレイヤーたちがスタンバイしてるぞ。各選手には、それぞれ特徴があるんだ。想像以上に性格の差がある。良く研究してTNMTで勝ち進もう！







男子選手

キャンドル



スピンが良くかかった速いサーブが得意。レシーブ時のポジションを研究しよう。

キャホー



サービス直後にネット際へ出てくる。ボレー対策として、ロブを多用していこう。

ヒボング



ロブでリターンしてくるから、タイミングを見計らってネット際で応戦しよう。

ブランデー



なにしろ足が速いから、どんなボールでも打ち返してくる。スマッシュで決めろ。

マケンドー



ネット際の攻めを得意とする。ロブを多用した作戦で、ボールを振り分けよう。

ベカーリー



ブッ速いサーブを打ってくるが、ポジションとタイミングさえ合えば恐くないぞ。

ゴネルズ



相手が打ってくる方向のパターンをよんで、逆にこっちからネットへ出て勝負だ。

ハンバーグ



ヘタに打ち合ってラリーにもちこまず、ときおりロブを使って調子を狂わせよう。

女子選手

ビスケット



ネバリ強い打ち合いが得意なだけで、スマッシュを打ち込めばイチコロだぞ！

バージ



ネット際に出てくるスキを見せなければいい。たまにとんでもないボレーを打つ。

マルーブ



ストロークで打ち合っても、必ずリターンしてくるから、意表をついた攻撃を！

マンドリアン



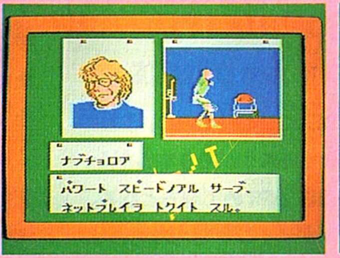
サーブ＆ボレーのパターンにもち込むクセがあるから、ロブで返せば楽勝かも…。

サマチーヌ



スタミナ不足ということは、長期戦にもちこめばミスが目立ってくるってわけだ。

ナブチョロア



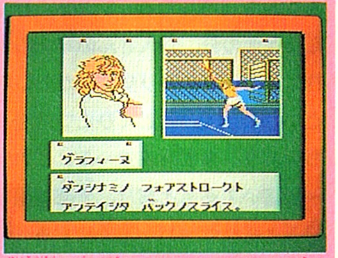
サーブが鋭く、テクニカルな攻撃を得意とする強敵。ミスは許されないのだっ！

クリスシード



ベースラインあたりでかまえてる場合が多いから、思いきってネットへ出れるぞ。

グラフィース



正攻法で打ち合うよりも、メリハリの効いたリターンを打ち分けて混乱させよう。

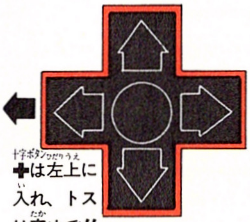
※登場する選手名はフィクションです。C1では使用できません。

実戦で勝つためには、正確な状況判断をして攻める

どうかな、お気に入りの選手はいたかな？気に入った選手が見つかった人も、見つからなかった人も、そろそろ実戦にチャレンジしてみようよ。いざ実戦で勝つために一番大切なことは、どこにボールが飛んでくるかを、すばやく判断することだ。このゲームの場合は、画面がボールの動きに合わせてスクロールするから、最初はかなり苦戦を強いられるぞ。とにかく、早く慣れることだ。

サービスエースで勝つ

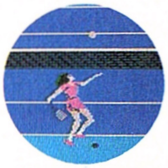
前のページでも書いたとおり、良いサーブを打つ事が一番有利な得点法なんだ。サーブのときは、全てサービスエースを取って、1ポイントだって与えないつもりでやろう。



十字ボタンの✚は左上に入れ、トスは高めで!!

右側コートからのサーブはこれでキマリ!!

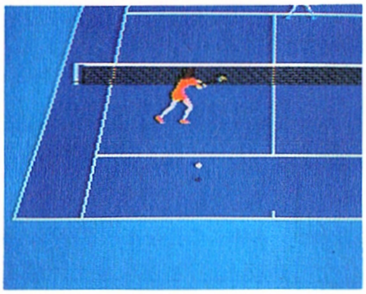
右側のサービスコートからのサーブは、特にスピンをかけやすいんだ。これを利用しない手はないぞ。まず、コートの↗



一番右端に立つ。して、トスを上げた瞬間、✚を左へ入れよう。サーブを打つときに、再度✚を左へダメ押しする感じで打つ!! トスは低めがいいな。この感覚を指で覚えようぜ。

確実なリターンで勝つ

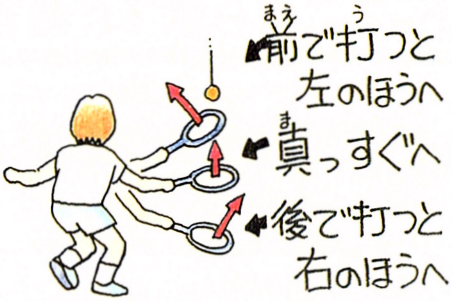
やっぱり、確実なリターンができるようになることが、何よりも大事だね。相手が普通に打ってきたんなら、タイミングを合わせるのはわりと簡単だけど、やっかいなのは相手がロブで返してきたとき。ロブの場合は、ボールの高さを見極めるのがポイントだからね。



◀ロブのボールは高くバウンドするので、着地点ギリギリで打つように

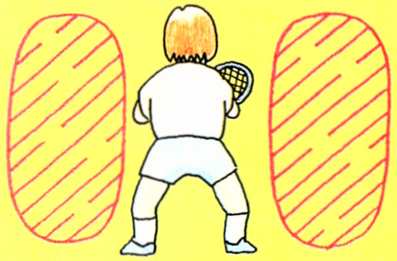
ボールを左右に振って勝つ

ボールがラケットに当たる位置によって、ボールの方向が変わるんだ。これを利用すれば、相手コートの左右にボールを振り分けることができるぞ。打つときのコツは、左のほうへ打ちたいときは早めに、右へ打つときはワンテンポ遅らせてタイミングを合わせよう。



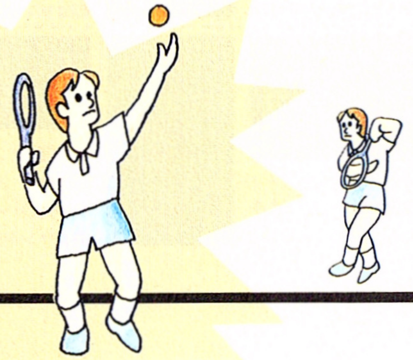
レシーブできる範囲を知ろう

リターンできる範囲は、だいたい左右1キャラ分ぐらいだ。あまり近すぎると、身体に当たってしまうし、逆に遠すぎれば当然ラケットに当たらない。感覚をつかむまで、何度も練習しよう。そして、サーブをレシーブするときは、左右だけでなく前後の間隔に注意。

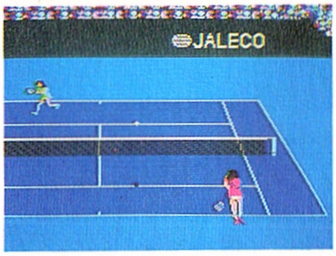


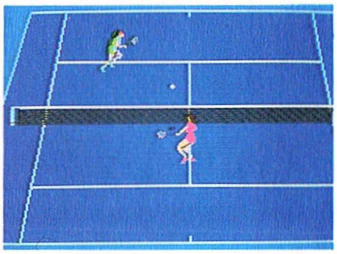
ネット際から攻めて勝つ

最も合理的で、しかも見ていてカッコいい攻撃は、ネット際からのボレー&スマッシュ。ファミコン版なのでタッチネットがないから、思いきってネットに近づけるもんね。ラケットの位置さえ合ってれば、わりと簡単にボレーできるよ。そこで高さとタイミングも合ってれば、豪快なスマッシュが決められるんだ。ぜひこの技をマスターしようぜ！



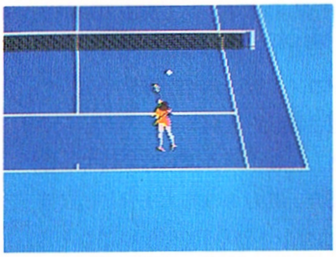
パターン1 サーブからダッシュして、ネット際でボレー

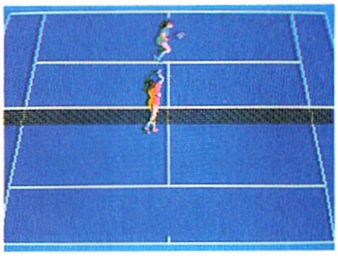




この場合は、なるべく相手のリターンが予想できるようなサーブを打つ。といっても、サービスエースが取れる自信があれば話は別だけどね。そして、サーブしたらすぐにダッシュして、ネット際で待つんだ。相手がリターンしたボールを、タイミング合わせて打つ。少し早めの振り方がいいかもよ！

パターン2 レシーブをロブで返してダッシュ、ネット際でボレー



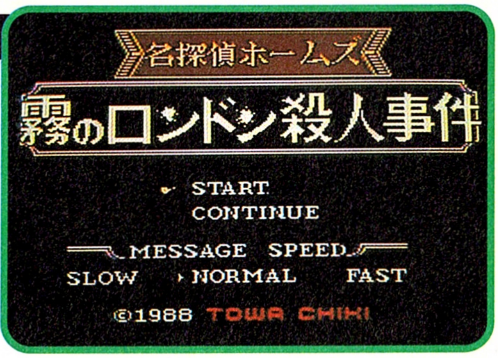


相手がサーブを打ってきたら、こっちはロブでレシーブしよう。ロブで打ち返せば、少しだけ時間の余裕がとれるはず。すかさずダッシュしてネット際へ。あとは上と同じ。注意するのは、相手がロブでリターンしてきたとき。たまにラインギリギリぐらいの高いロブを打ってくる場合もあるぞ。

トーワチキ/4月中旬発売予定/¥5800/カセット(2M+64KRAM)

SHERLOCK HOLMES

名探偵ホームズ 霧のロンドン殺人事件



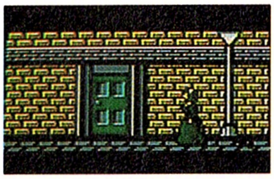
以前から出る出るってウワサだったシャーロック・ホームズシリーズの第2弾。しかもタイプはガラッと変わって、本格的なAVGに仕上がっている。ようやっとシャーロック・ホームズの持ち味が生きてきた、起死回生の力作だ。

文／S-MAN

1年の歳月を経た今、熟成された本格AVGに！

早いもので、前作のシャーロック・ホームズ伯爵令嬢誘拐事件から、まるまる1年の月日が経ったわけだ。僕は、たまたま前作の単行本（もちろんFSだよ）を担当していたゲーマーと親しかったもんだから、前作の内容を良く知ってるんだ。そのときの印象といえば、んっ!? 何コレ、なんでこれがシャーロック・ホームズなの!? って感じ。やった人は一番良くわかると思うけど、あのギコチないアクションと、わけのわからない謎解きで、モロに期待を裏切られたんじゃないかな。でも今度のゲームは違う。これぞ・まさにシャーロック・ホームズとばかりに、本格推理AVGに仕上がってるんだ。これなら、推理小説大好き人間も大満足できるはず。ぜひ挑戦しよう！

霧のベーカーストリート。ここから全てが始まる……



1895年3月16日。ここは霧の都ロンドン。夜のとばりが下りる頃、ホームズはパイプの煙を燻らせ、何事もなくひっそりと静まりかえるベーカーストリートを眺めていた。何気なく視線は、彼らの住むベーカー街221Bのブロックへ近づいてくる1人の女性にとまった。

「ワトソン。どうやら今夜は退屈しないで済みそうだよ。いまに若い御婦人が訪ねてくるはずだ」

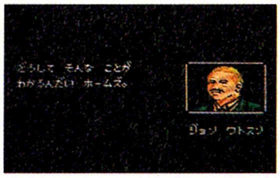
「なぜそんなことがわかるんだいホームズ」

「こんな時間に、若い御婦人が一人で出歩くなんて考えられるかい？」

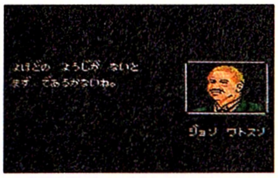
「よほどのことがなければ、まず出歩かないだろうね」

「そうだろう。よほどの用事を片づけられるのは、ここしかないよ。ごらん、窓の外を…」









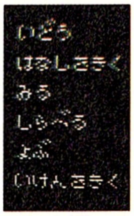


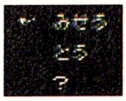
コマンド入力は2通り。入念な捜査が事件を解明する

操作方法は、従来のAVGに見られるオーソドックスな方式をとっている。つまり、テキストスタイルと呼ばれる、静止画面（といっても、キャラクターの口もとやまぶたはちゃんと動く）で、9種類＋αのコマンドの中から、必要項目を入力してゲームを進ませるタイプだ。そのほとんどが会話型式で、シャーロック・ホームズ独特の語り口が生きている。もちろん、現場で何かを調べるときには、アイコン（**虫メガネ**）で調べられる。そして、ホームズと同様にワトソンにも専用コマンドがあって、**H-W** のコマンドで自由に切替えられるのだ。ちょっと変わったコマンドが、ホームズの**?**コマンド。**パイプ**を吸うに入力すると、たばこの葉さえあれば、捜査状況の進行がわかる。一番ホームズらしいコマンドは、**観察する**だ。得意の洞察力を発揮してくれる。これらコマンド群を100%使いこなそう。



言わずもがなの名探偵、シャーロック・ホームズ。鋭い勘と推理力を持つ。

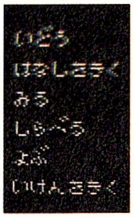


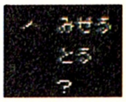


?を選ぶと、パイプを吸う、観察する、H-Wのコマンドが出現。



助手のジョン・ワトソン。誠実で頼もしい、良き友人、良きパートナー。





?を選ぶと、日記を書く（パスワード）、H-Wのコマンドが出現。

街中の移動は、少々時間がかかっても、足を使うようにする



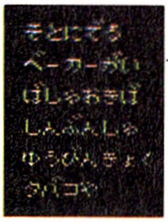
下宿から外へ出ると、マップモードへ切替わる。街中の移動は、足で歩く方法と馬車を使う方法がある。が、馬車を使うと、当然お金がかかるのだ。持ち金は、250シリングと限定されていて、しかも捜査でお金が必要になる場合もあるからなるべく節約したい。最初は、街中をいろいろと歩いてみて、マッピングして場所を確認しておこう。いちいち馬車で移動していたら、すぐにお金がなくなるから。



馬車

最初はどうしても馬車で移動しがちだが、あとでお金が必要なときに困ると大変。ほどほどに利用するように心がけよう。







さぁ、そろそろ捜査を始めようじゃないか!!

私のところに事件の依頼に来た女性の名は、ベロニカ・ノートン。年は23だが、かなり礼儀正しい女性であった。美しい姿と、その振る舞いからすると、きちんとした教育を受けた良家の娘に見受けられる。彼女の相談は、彼女の父、ウィリアム・ノートンのことだった。ノートン教授は、大英博物館のインドルームの主任を務めていたが、今は退館してのんびりと暮らしているそうだ。だが、ここ2週間ばかりは様子がおかしかったという。そして、昨日の朝出掛けたきり戻らないらしいのだ。ノートン家には彼女らのほかに、家政



◀彼女の話を良く聞いて、さっそくノートン家へ行こう。まずは、ノートン家の住所を聞き出さねば

婦がひとりいるだけなので、行き先も告げずに出掛けるはずはないというが…。彼女の困惑した顔が妙に気になった。明日の朝、私はワトスンと共にノートン家へ向かった。

ロンドンの外れに来た私は、さほど豪華ではないが、小綺麗で趣味の良い家の前で足を止めた。ここがノートン家か…。中へ入ると、家政婦のレスリー夫人が血相を変えて言い寄って来た！ 夜の11時頃、うとうとしていたところ、書斎から妙な物音がしたので様子を伺いに行くと、部屋が散々に荒らされていたというのだ。私たちは書斎に行ってみた。ベロニカとレスリー夫人が確認したところ、盗まれたものはないということだった。何か手がかりをつかむため、私は部屋を念入りに調べて



◀荒らされた書斎を良く調べれば、必ず手がかりになるものが見つかるはずだ。入念に調べ上げろ！

みた。そして、壁の絵を剝がした跡と、新聞の切れ端を見つけた。窓の外には逃げた馬車の跡…。悪い予感がする。ノートン教授は、何かの犯罪に巻き込まれたに違いあるまい！

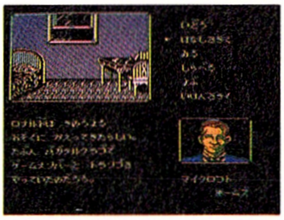
下宿に帰る途中、私は新聞の切れ端が気になって、新聞社へ寄ってみた。切れ端と同じ日付の、3月2日の新聞を買って読んでみる。その切れ端がどこのページかはわからなかったが、この日の新聞には2つの殺人事件が載っていた。ひとつは浮浪者が殺された事件で、捜査担当はスコットランドヤードのグレグスン警部。もう一方は、レストランの主人が殺された事件だ。こちらはレストレード警部の担当だった。この2つの事件は、ノートン教授の失踪に何か関連があるのだろうか…。



◀新聞は出来事が記録された貴重な資料だ。それに、後で3月2日以外にも関係する日が出てくるぞ

翌日。私の兄、マイクロフトから電報が届いた。電報の内容は、知り合いのロナルド・ホークが何者かに殺されたということだった。またしても殺人か…。どうやら一連の殺人事件からして、連続殺人の匂いがする。私は激しい怒りを覚え、ワトスンと共にさっそく被害者の家へ向かった。

パークレーン427号には、マイクロフトが



◀トランプのメンバーについての情報を聞く。部屋の中には何か手がかりになるものがあるかも…

私たちを待っていた。彼は事件のあらましを話してくれた。

「ロナルド・ホークと私は顔見知りだったんだ。それでお姉さんのアンナさんから相談を受けたんだ。彼は昨日夜遅く帰って来たらしい。おそらくバガデルクラブで、ゲーム仲間とトランプをしていたのだろう。死因は心臓麻痺ということだが、彼は心臓など悪くはなかった。ホームズ、君はどう思うかね？」

私は姉のアンナにも良く話を聞いてみたが…。

ポニーキャニオン/3月4日発売/¥5500/カセット(1M)

BALLBLAZER

ボールブレイザー



ルーカスフィルムがファミコンになってボクらの前に登場だ。しかも、これまでにない3D画面の未来型ニュースポーツゲーム・ボールブレイザー。マシンに乗ってゴールを奪う過激なタイマンサッカーを体感しよう。

文／RYOII

不思議な眺めでスポーツしましょ

ボールブレイザーというのは、取扱説明書によると未来のサッカーなのである。左のコートを見るとむーん、なるほどと変に納得したり!?　でも、キックオフ（っていうのかな、ボールブレーザーでも）されると実際はこんなフィールドが画面に映し出されることはなく、下のように画面が2分割されて一見なんだかわからなくなる。実はこれ、ロトフォイルという2台の小型宇宙艇の操縦席からの眺めなのだ。

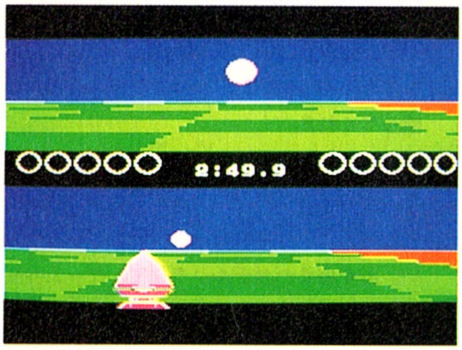
だから、自分の見ている光景には相手のロトフォイルは見えるけれど、自分の姿はけっして見えないわけ。逆に相手の操縦席から映る光景には自分が見えるんだよネ。これって、理屈ではわかってもとっても不思議な気分。

このちょっと不可思議な光景を見ながら、宇宙艇のパイロットになって、タイマンつまりサシでやる未来型サッカーってこれは久々シュールなスポーツになりそうな予感。でも、慣れるまで大変！



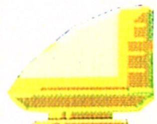
競技場は縦275m、横105mの特大サイズ。ま、宇宙艇が高速で走るんだからこれでも小さいくらいなのだ。

ロングシュートで高得点を稼ごう

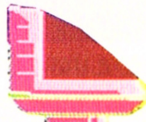


ボールは地上2メートルほどのところに浮いている。これを奪い合って最高速で移動していると、広いコートもえらく狭く感じられる。ポジショニングが大切なのだ。

まずはルールを紹介しよう。対戦は人間(HUMAN)VS人間、人間VSコンピュータ(DROID)、コンピュータVSコンピュータの3通りがあって、レベレはＤＲＯＩＤのときに1～9段階でセレクトできる。そして対戦時間を1～9分まででセットすればＯＫ。これで試合開始だ。さて、いったい制限時速オーバーのスピードで動くロトフォイルをどうやって操作すればいいんだと思うけど、心配は無用。十字キー上を押していればロトフォイルがかってにプラスモーブ（ボールのこと）というを追いかけてくれるから。後はシュートだけ。距離によってオーバーザホリゾンショット（ロング)3点、有視界（ミドル）2点、近距離(ショート)1点とポイントが違ってくるのだ。



ロトフォイルⅠ



ロトフォイルⅡ

高さ2m、重さ300kg巡航速度50m／秒、搭載されたコンピュータにより、自動的にボールに向かう。この現象をロトスナップというのだ。

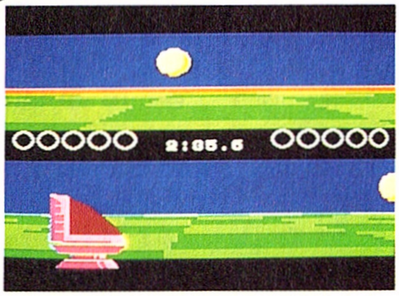
競り合いでボールを奪え！

はっきりいって、ほんとこの2つの分割された画面ではいったい自分がどこにいるのかよくわからん。とりあえず、十字キーの上を押しっぱなしにしているとロトフォイルは自動追尾でボールを追いかける。ボールがフリー状態にある時は、どちらが先にかけつくか、なのであるが、問題は相手がキープしているときだ。サッカーであれば、スライディングでボールを取ることができるんだけれど、ボールブレイザーでは滑り込むわけにはいかない。でも、ちゃんと奪う手段があるんだ。まず相手と並走する。つまり相手が自分の視界に入ってきたら、Ａボタンを押してシュート状態にするんだ。これでボールの奪い合いというよりは蹴り合いとなって、相手の足から離れることになる。ボールは再びフリーの状態になるから、こんどこそ、速くかけつけてボールをキープ。そしてシュートだ。

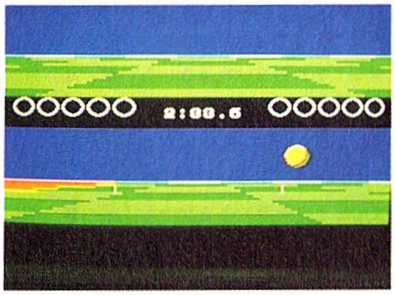


これがボールブレイザー競技場だ!!





熾烈なボールの奪い合い。相手が持っていたら近づいてAボタンなのだ。



ゴールが見えたら、シュート体勢に。有視界だったら2点取れるから。

これは見ているだけでもナイスですね

ＲＹＯⅠ「ドリブルできるし、シュートできるからゲームは成立できるんだが…」

ＲＹＯⅡ「ただ、パスができないのがつらい。相手にぶつけて戻ってきたところをシュートするなんて、高等テクニックは使えないかな」

Ⅰ「それには自分のポジションをちゃんとわかっていなければならん。そこが問題だ」

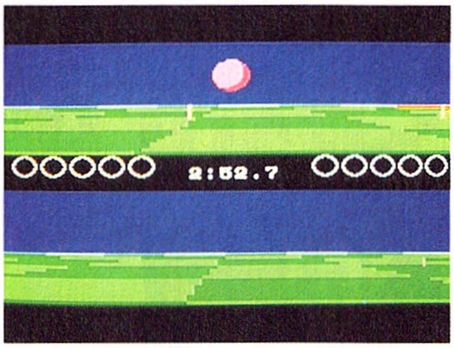
Ⅱ「でもこのスピード感はいいよな。映画のトロンに似ていなくもないじゃん」

Ⅰ「オレどちらかというとドリブル好きじゃないからすぐシュートするんだけれど、オーバーザホが決まった瞬間って快感だね」

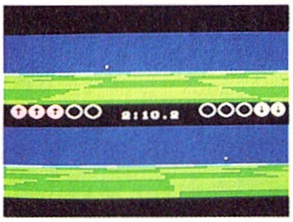
Ⅱ「でも、自分でゲームを組み立てるまでって大変そうだな」

Ⅰ「コンピュータどうしの対戦モードもあるから、これ見てちょっと勉強するか」

トオル（特別出演）「この対戦見ているだけでもナイスですねぇ」



ロングシュートが効果的だけど、成功する確立は低い。1試合で10点取れば勝ちになるから、9対7とかで負けていたら、果敢にオーバーホリゾンショットを狙おうぜ。



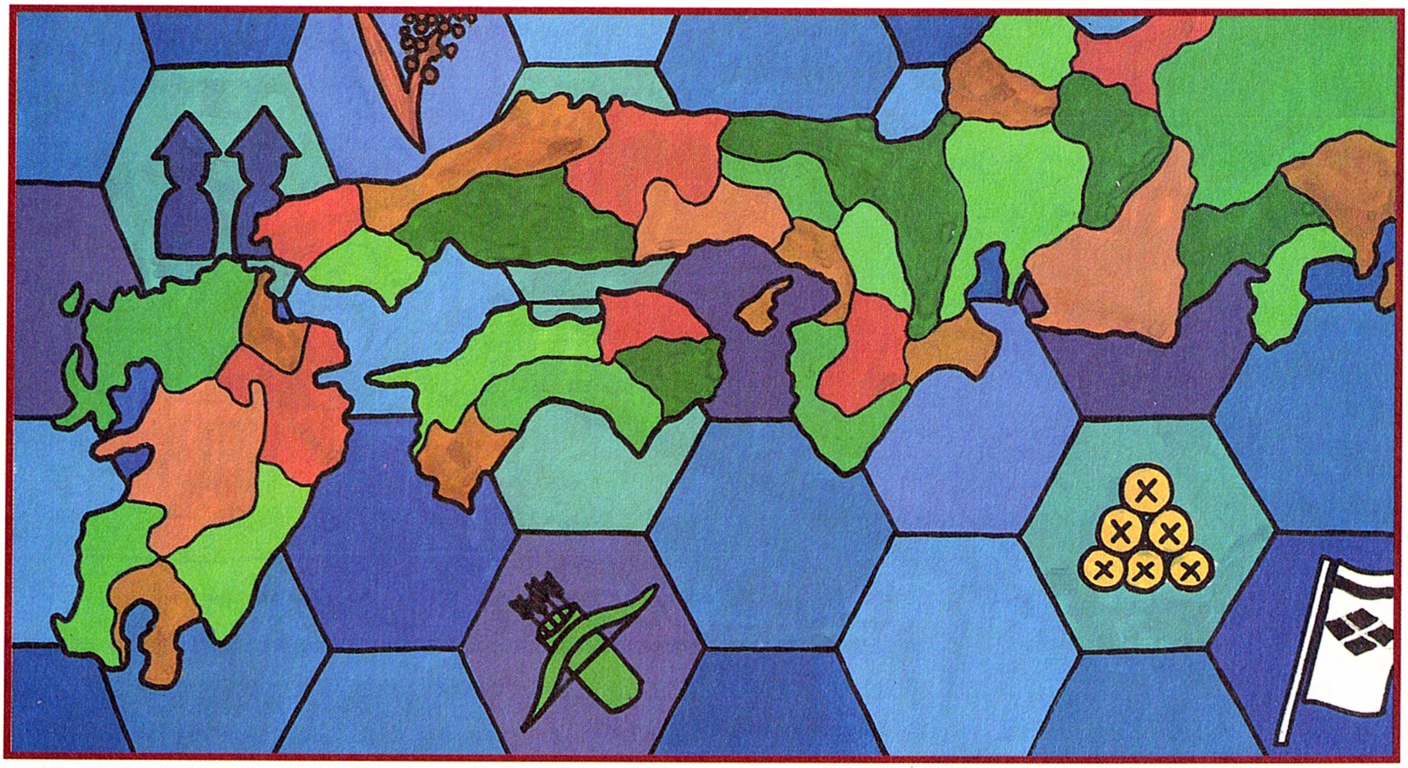
ポイントは画面中央に◯で表示されるんだ。時間内に10点取ったほうの勝ち。同点の場合は先にポイントするまでのサドンデスとなるぞ。

初心者歓迎

当コーナーも今回で最終回。「信長の野望」を題材に、戦略的思考についての大研究だ。戦国の世に生きるつもりで名将の息吹に触れよう。

シミュレーションゲーム入門講座

短期集中連載　第3回



SIMULATION GAME WORLD

§6

戦略的思考とは何か？

戦うからには勝たねば！

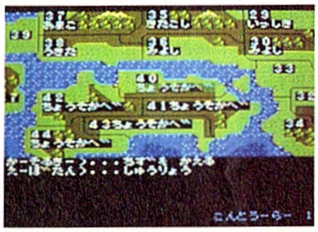
前々回でシミュレーションとは何か、そして前回ではシミュレーションゲーム（略してＳＬＧ）の中のウォーＳＬＧの考え方を説明してきたんだけど、みんなわかってくれたかな？　今まではＳＬＧとはどういうものか、どう考えてプレイしていくものなのかという、ちょっと抽象的な表現を使ってきた。今回はその総まとめとして、実際に信長の野望・全国版をプレイしながら、戦略の立て方を考えてみようと思う。よーするに、戦略的な思考とは何か？　ということだ。では、その前に前回のおさらいをしてみましょー。

ウォーゲームの場合、キミは１つの軍を率いる指揮官という設定になる。この時、キミは本当に指揮官になったつもりでプレイしなければならない。そして、指揮官が戦闘中に常に考えておかなければならないことが７つあるという事を言ったはずだ。おぼえてるかな？　１つめは目標や目的をはっきりとさせておく事。２つめは自分の軍隊の把握、そして指揮の統一。３つめは、いつかは攻撃側にまわらなければならない事。４つめは慎重な策略を立てて行動する。５つめは敵に対して集中した軍をいつでも作れるように配置する事。６つめは経済的側面、つまり補給や武器製造という支援をどれだけできるか考えておく事。７つめは敵に奇襲をかけ、逆に奇襲に警戒する事だ。これをよく思いだして、信長の実戦といこう!!

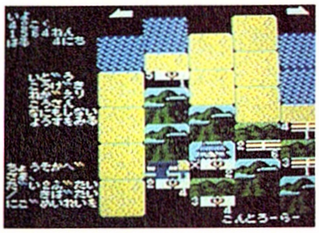
最初に誰を選ぼうかな？

それでは信長を使って、戦略の思考とはどんなものかを考えてみよう。そうそう、もしパソコン版をやったことがある人がいるならここは読み飛ばして次の頁へ行こう。なぜならファミコン版もパソコン版もほとんど内容は変わらないからだ。

舞台は1560年、戦国時代。日本は50カ国50人の武将が天下を取ろうと、天下人になろうと激しい戦いを繰り広げている。キミはその50人の武将の内、誰を自分にするかを決定しなければならない。信長の野望は他のゲームと違って指揮官となる将軍を自由に選択できる。ただ、これが最初の難関とも言えるんだね。例えば、国力は結構あるし、回りにも強い国がいない、という内政にも地の回りにも恵まれている島津という人が九州にいる。しかし、このあらゆる面で優れているとみうけられる島津にも最大の弱点があるのだ。それはなんと「年齢」ときているからどうしようもない。たとえ、九州を制覇して山陰山陽地方も手にいれて、よし次は京を攻めるぞ！　といきごんでも、寿命が来てあっけなく、コロッと死んでしまうのだ。これほどガクゼンとするものはないぜ。あとは、武田みたいに自国も強いけど回りも強くて、戦い疲れしちゃって天下取りどころじゃない、なんて場合もあるしね。その、一長一短ある国力や回りの国の状況をよく考えて選ばないとダメってことだ。逆に自分がうまくなれば、短期間で天下取りをするために島津を選ぶことだってできる。ようは自分のレベルにあった武将を選ぶ事なんだ。



◀四国は2国としか接していないという地の利がある。攻められない分統一しやすく、内政に力を入れられるのだ。



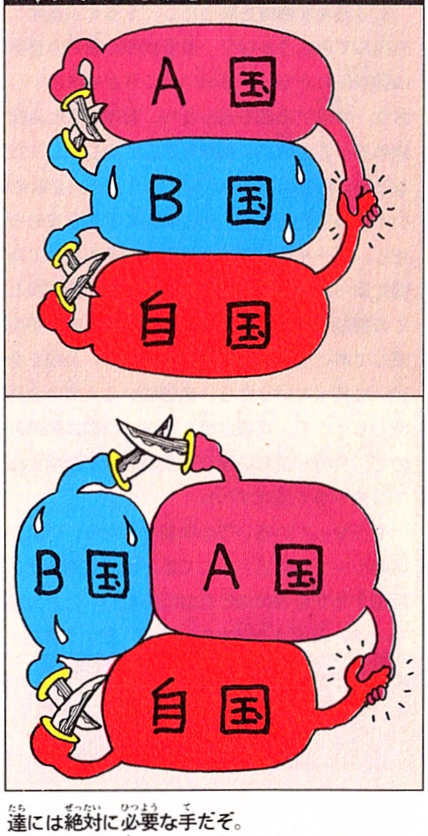
◀敵との戦いも他の部隊と接触しないで本丸を攻めよう。金があれば忍者を送って敵の大将を殺し、入札する手もある。

というわけで、今回選んだ武将は四国の長曾我部だ。なぜこいつかというと、そこそこの国力があり、まわりを海に囲まれているので当面は四国内の３国を相手にしてればいいって事。その３国も弱いしね。それにもまして年が若いのがいい！　年が若ければそれだけ長く戦えるってことだ。これぞ初心者向きの武将と言えるだろう。武将が決まったら次は運とか健康などのパラメータだ。ランダムで各要素を決定するんだけど、健康が高くて合計で450を越えていれば問題ないでしょ。何回も設定し直せるから高い値が出るまで何回も繰り返そう。でも、ほどほどにね。

そうやっていろいろな手順を踏んだら、プレイ開始だ。さあ、ここで前回の基本戦略の立て方を思いだしてみよう。そう、最初にやることは回りの情勢を探り、自国の戦力を蓄える事だったね。最初は敵も攻めてこないだろうから、とりあえず兵を雇うか武器を買うことにしよう。ただし、武器を買うには商人が来てないとダメだ。商人は米を売るときにも必要なので、相場が安いからといって見過ごさないようにね。そうしたら税率の引き上げだ。民には強くなるまでガマンしてもらうということで50～60%まで上げよう。その内に兵を雇い、訓練し、武器を買いそろえるのだ。部隊の編成替えも忘れないように。せっかく買った武器が生かされないぞ。鉄砲隊や騎馬隊の人数比重を多くしておこう。

ここで、もしも長曾我部でなく、他の武将を選んで、回りに列強国がある場合に有効な手がある。それは同盟と婚姻だ。これをやっておけばとりあえず何ターンかは攻撃されなくてもすむ。その間国作りをしてしまおうというわけだ。しかし、これはあくまでも条約ごと。期間前に攻めてきても不思議ではないぞ。何ターンか前には戦いの準備をするようにしよう。信長や、武田、それに家康などの、京都から関東の列強に囲まれている武将達には絶対に必要な手だぞ。

外交の原則（短期的戦略の実例）



●隣国（B）を攻める前に、未来の隣国（A）と同盟を

●2つ隣国がある場合は弱小国（B）から攻めよ

さて、米を売ったり武器を買ったり、兵を雇うときなどの金額はその時の相場で決まる。相場は画面右下に表示されている。各要素の値が刻々と変わっているのがわかるだろう。「武田信玄」というＳＬＧではこの相場が非常に重大な役目を持ってるのだが、「信長の野望」ではあまり相場が変動しないので大した影響はない。それよりも商人がなかなか来ないので、あまりにもひどい相場以外ならチャンスを逃さないように、その時にできるだけの売り買いをしてた方がいい。この相場のように、違うゲームになると、同じコマンドでもそれぞれ扱いの重要度が違ってくることを覚えておこう。つまり、コマンドの優先順序をあらかじめ考えてプレイする、という事なのだ。

出兵の時が来た

とりあえず部隊も整ったし、そろそろ他国へ攻め込んでみようかな？　長曾我部の最初の目標は四国制圧だから、一番弱いところから攻めてしまおう。攻撃する国を選んだら、部隊の数と兵糧を決める。この時に、部隊を自国に少し残しておかなければならない。なぜかというとだ、全軍を率いて攻めて行った後、他の隣国に自国を攻められたら、なーんもしなくても自国はその攻めて来た国に取られちゃうんだよ。それに、予備部隊としての機能も持たせるためにも、絶対にある程度は残しておこう。これは兵糧も同じ事。兵糧を全部戦いに持っていったら、自国にいる人間は全員餓死しちゃうぞ。兵糧は戦えるターン数に関係あるので、兵糧が少ない場合は長期戦はできなくなってしまうので注意すべし。

そうやっていろいろな準備をしたら、いよいよ戦闘シーンとなる。ここでは、まず自軍をどこに配置するかを決めなければならない。ここで重要なのは、目標は本陣ただ一つ！　という事だ。本陣は部隊番号のところが○か×になってるヤツがそうだ。たいてい城のところにいるぞ。こいつさえ倒してしまえばこの戦いは勝った事になる。つまり、他の部隊は無視して本陣に全力が行くように配置すればいいんだ。これはこちらも同じ事で、本陣（第１部隊）がやられてしまうと負け。だから、第１部隊は一番遠くに配置し、その他の４部隊で敵を囲んでしまう配置が一番望ましい。細かい部隊配置はその部隊が何か考えてやろう。部隊は鉄砲隊、騎馬隊、それに足軽隊があったはずだよね。配置は部隊の訓練度にもよるんだけど、足軽と戦わせて、弱くなったところを鉄砲隊で全滅させるなどの方法を取ればいい。しかし、あくまでも目標は本陣だ。消耗戦はなるべく避けよう。うまくなればなるほど損害を受けなくはなるんだけどね。

で、なんとか部隊も４分の１消耗しただけで勝てたら、その国の支配権を長曾我部が取った事になる。やっと２国になったね。しかしここで安心してはいけない。今ある軍勢は戦って生き残ったのと、本国に残してきた部隊だけなのだ。いつ何時、隣国が攻めてくるかわかったもんじゃない。とりあえず兵を雇って攻撃にそなえよう。本国に余裕があるのなら部隊を送ってやるのもいい手だね。これで自分が管轄しなければならないのが２国になった。領土が増えた事にはなったんだけど、１国に統合するわけじゃあない。だから、その国で悪政をしたりすると謀反や一揆が起きて空白地域になったりしてしまうのだ。最初のうちは行政に十分注意しよう。



▲九州を占領したらいよいよ中国地方の攻めにはいる。四国側から攻めて、敵をはさみ打ちにしよう。

そうやって攻撃して、３国占領すれば、あとの１国はラクなもんだね。まわりを長曾我部の３国が囲んだんだから、うまいこと長曾我部領内で兵を回して戦いをいどむようにすればいいんだ。今のところ、海の向こうでもそんなに強い国ができてないだろうしね。これで１番最初の目標である四国制圧ができたわけだ。ここで、さらに自国内の整備を行おう。特に長曾我部自身のいる国は税率の引き下げ、それに治水工事なども十分に行うようにして、謀反や一揆が起きないようにするのを心がけよう。

四国制圧という初期目的はこれで完了となった。これで隣国と十分に戦えるようになったといえる。このようにどんなＳＬＧでも、初期目標、中期目標、そして最終目標と、やらなくちゃいけない事を細かく段階的にしてやるとわかりやすくていいのだ。違う武将達を選んでも、このような初期の目標を定めて、どのように攻めて行くかという戦略を立てておいた方が短期間で制圧できる。時間をかけすぎると寿命になっちゃうからね。

勢力拡大の計画
✣長期的戦略の実例✣

- 第1期　まずは隣国から、四国制圧が目標。
- 第2期　島津を警戒しつつ九州へ遠征
- 第3期　兵を東に向ける。中国地方へ
- 第4期　京を中心とする強国との戦い



※「信長の野望」長曾我部元親の場合

◀第一期目標は四国統一。ここは戦いでなく忍者を送って空白地とし、入札によって占領するという手を使おう。次は九州。四国より富んでいるので早めに47国を占領する。36国は九州がある程度進んでからでいいぞ。九州は強いからね。中国地方は九州側と四国側からで攻めれば簡単にいける。ここまでくればあとは物量作戦だ。近畿地方までを一つの区切りにして、どんどん攻め登ろう。謀反と一揆には十分注意しながらね。

物量作戦に持ち込む

次の中期目標は、九州地方と中国地方の制圧だ。自国が４国あるのでその戦力を生かすように、ここでは２国で同時に攻めていくようにしよう。これは長曾我部のいる四国ならではの戦略だ。なにしろ中国、九州地方にいる強い武将と言うのは毛利と島津ぐらいなもので、あとはみーんなカスばっかり。近畿地方でやれないことはないけど、回りが強すぎるので勢力を拡大し過ぎるとあっというまにガタガタにされてしまうのだよ。回りが強い場合には時間がかかるけども１国１国を確実につぶしていく戦法を取っていくようにしよう。

九州、中国地方、いやこれはどんな場合にも言えることなんだけど、最初に攻めるのは回りが強くなく、しかも隣国と余り接触してない国がいいんだ。これはどういう事だか、もうわかるよねっ。ま、とりあえずは四国の隣国をつぶして、四国を安定した部隊制作所にしてしまう事だ。敵の隣国がいなければ守る部隊をおいとく必要がないもんね。つまり、四国で部隊をドンドン作って前線の国に送ってやれば税率を上げる必要がなくなるので一揆がおきにくくなるわけだ。このように、あるていど地域を制圧したら前線へ補給して行くという、経済的な支援ができる状態に早くもっていくようにすればあとの進行が早くなるってわけだ。

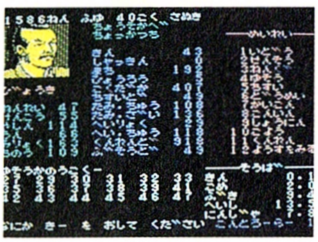
そうして、物資にものを言わせてドンドン占領していけば、もう恐いものなし！　長曾我部の勢いを止めるような国はない！　物量作戦で行けば強い島津といえども補給がおいつかなくなり、いつかは負けてしまうのだ。九州を制圧、そして中国地方をも制圧したら、はっきりいって長曾我部の勝ちは90%決まったも同然だ。しかし、これまたどんなゲームでも言えることなんだけど、残りの10%に意外な落し穴があったりするモンなんだよな。ここまでで一番恐いのはなんといっても忍者による暗殺だ。いわゆる奇襲だね。これはばっかりは警戒するしか手だてはない。長くやってくとこれで領属にいる侍大将がコロッと死んでしまったりするわけ。あとは謀反、一揆だね。これも、政治に努力をしても出るときには出てしまう。中盤ならどおってことないけど、初期戦ではナカナカ痛い打撃となるわけだ。

で、日本の西の方を完ぺきに制圧したら、最終目標である日本制圧にかかる。まずは京などにいる名将との戦いになるんだけど、はっきりいって長曾我部の物量の前にどんな武将も相手にはならないだろう。ただし、ごくたまに、ある名将が制圧しかかってたりする場合もある。そうでなくても、自国領が４国以上になってる場合は要注意だ。この場合はまわりから攻めて行って、囲んでから戦えばいい。そうやって北条あたりまで占領できたらあとは俗に言う「あとしまつ」だけ。まあ伊達も最上も葦名も強いけど、こうなっては勝てませんぜ。

こうやってメデタク長曾我部は日本を制圧し、天下人となったのでした。こうやってみると、つらかったのは部隊が整うまでの四国制圧だったような気がするね。ま、今回は一番優しい長曾我部を選んだけど、自分がうまくなればなるほど手ごたえがほしくなるのがＳＬＧのミリョクだ。あえて困難な武田とか、年齢があぶない島津とか、違った武将を選べば武将50人分の楽しみ方ができるんだよね。簡単なところではコンピュータのレベルを５にすればいいんだし。信長は、ほんと一生遊べるソフトなんだからさっ！



◀九州、四国、中国地方を占領してしまえばあとは恐いものナシだ。物量作戦でどんどん北へと登っていこう！



◀前線が北へと伸びるほど、九州などからは量を送れなくなる。うまく国を中継して兵や金、兵糧を送るべし。

§7; まとめ

前々号、前号、そして今回と３回にわけて、ＳＬＧのミリョクとオモシロサ、それに「信長の野望」の進行の説明、とやってきたわけだ。これで、ＳＬＧのプレイの仕方と、考え方はわかってくれたんじゃないかな。どのゲームも最初はとっつきにくいもの。特にＳＬＧは「信長の野望」でも説明した通り、最初がとってもタイヘンなんだ。一番最初に言った通り、自分の経験が浅いからね。だからよけいに入りにくいゲームなんだけど、一旦経験を積んでしまえばハマるぜぇ。特に超思考型ＳＬＧなんかにハマリだすともうＳＬＧから抜けられなくなってしまうのだ。

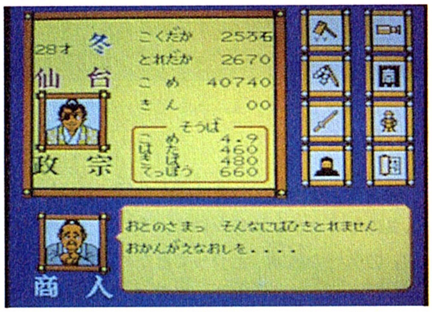
今やファミコン界ではドラクエⅢで大騒ぎ。だけど、ドラクエⅢが終わったらファミコンをしまっちゃうっていう人も結構いるらしい。当分オモシロイＲＰＧがでないって理由でね。そいつはちょっとまってほしい！　確かにＳＬＧはＲＰＧより頭を使うし、難しいかも知れない。けれど、単純に言ってしまえばドラクエⅢだってＳＬＧ色がとっても強かった。後半の戦闘シーンになればなるほど、たっくさんある魔法や武器、道具の中から敵に一番効果のあるのをよーく選んだはずだし、隊列も変えていったはずだ。それに、戦闘を繰り返して行けば自然と有効なパターンがわかってきただろう？　これは完全に自分で戦術を考えることになるんだね。これをめんどい作業だ、と思ってるならしょうがないけど、ちょっとでもオモシロイと感じてくれたなら、けっこうスンナリとＳＬＧの世界に入って行けるはずだ。これから春先はＳＬＧのラッシュになる。ファミコンをしまっちゃうなんて言わないで、ちょっとＲＰＧより知的なＳＬＧの世界へと入ってきてほしい。

§8 ユーザー別戦国シミュレーションガイド

この春に発売される戦国SLGを初心者、初・中級者、そしてある程度知ってる上級者用に分けてみた。だからといって初心者は上級者のができない、というわけじゃあない。これはあくまでも目安として考えてほしいんだ。それに春以降には、戦国モノの他にも海戦SLG等のウォーゲームが続々と発売されるみたいなので、ここでSLGをしっかりと修得してしまおうじゃないか！

独眼竜政宗

ナムコ
4月5日
¥5500



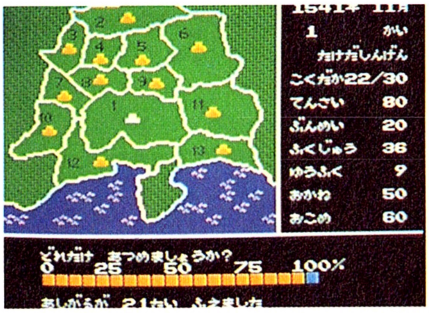
SLGというモノを初めてプレイする人にオススメなのがこの独眼竜政宗だ。内容は東北の覇者となるべく、政宗が11カ国を相手に戦うという、時代に沿ったモノになっている。このゲームの特色は小十郎という名参謀がついている事だ。小十郎がゲームの進行役となって、各イベントをわかりやすくこちらに教えてくれる。しかもコマンドは簡単なアイコン形式、その上アニメーション処理がふんだんに取り入れられている、ときているからSLGをゼロからやる人でもすんなりと入れるモノになってるんだ。このヘンはさすがナムコって感じだね。いままでのSLGは地味なグラフィックが多かったので、ちょっとSLGをやりなれてる人もビックリするんじゃないかな。ただ、いきなり強敵である最上の隣国にいるので、ゲームはかなり苦しい戦いになってしまう。だけど、なかなか楽しい演出がそれを忘れさせてくれるのはたいしたもの。そういえば「ファミリーやぶさめ」案があったとか（ないない）

伊達政宗だてまさむね

●1567年〜1636年。
米沢城主、伊達輝宗の長男。奥州（今の東北地方）唯一の実力大名であった。子供のころ、天然痘を患ったため片目を失明。それが大人になるとスゴ味を増したのか、「独眼竜」の異名をとる。都から離れた所にいながらも独特の政治センスで処世した。「伊達男」の語源でもある。

武田信玄

ホット・ビィ
3月28日
¥5300



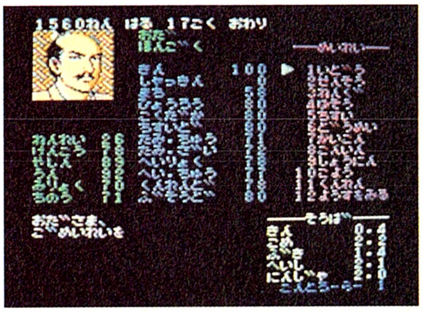
戦国SLGとしてはちょっと異色なタイプなのが「武田信玄」だ。ゲームの舞台は武田のいる甲斐の国（今の山梨県あたり）を中心とした国を相手にするというもの。敵には北条、今川と、とてつもなく強い国があるので非常に苦労するゲームだ。このゲームの異色なところは戦闘シーン。よーするに単なるコマではなく、実際に人の形をした部隊を動かして、グラフィックで実際の戦闘と結果がわかるようにしてあるのだ。この辺はウォーSLGなんだけど、自国内の整備となると相場の影響が非常に大きくなっているんだ。とにかく、米の売買でもうけて武器を買ったりするような、マネーSLGみたいな事をやってるのはこの「武田信玄」ぐらいじゃなかろうか。だけど、これはこれでけっこうアツくなったりするんだよね。実際の攻略法は自国はどうなってもいいから今川か北条という富んでる国を取って、そこを本陣として最初から戦った方が、早く統一出来るんだ。そのあとゲームは上級者向けになってるけどね。

武田信玄たけだしんげん

●1521年〜1573年
甲斐（今の山梨県）を中心に、信濃の大半を治めた戦国大名。越後の上杉謙信としばしば川中島で衝突したのは、つとに有名。「風林火山」の旗印を持ち、その屈強な騎馬軍団は後世に名を残した。
豪勢な城よりも家臣を信じる主義を持ち、「人は生垣、人は城」の名言も残した。

信長の野望

光栄
3月18日
¥9800



パソコンで評価の高い本格的戦国SLGだ。初心者には17カ国で戦えるようになっているので、誰にでも遊べる。内容は今回詳しく説明したのでこのゲームの特徴を説明しよう。とにかく50カ国はでかい！　広い！　大きい!!　とにかく１日で終らせようとかそんな考えのモトではとうてい日本を制圧することなんかできないってほどでかくて広いんだ。ホントに日本てこんなに広かったかねぇ？　ま、１日２〜３時間なら10日は遊べるってシロモノだぜい！　しかも50人の武将がそれぞれ違った個性、違った状況になってるのでこれまたいくらでも遊べてしまうもの。自分を苦しめた北条を、逆に自分がプレイしてみると以外なところで苦労したりするんだよね。ただ、パソコンよりはグラフィックが落ちてしまう。これはしょうがないことなんだけどね。逆にファミコンでこんなに規模のでかいSLGが出来るのは、この信長の野望だけだ。その点で、いつかは絶対にプレイしてほしいSLGである。

織田信長おだのぶなが

●1534年〜1582年
1560年、桶狭間で今川義元を討ち全国統一の足がかりとする。その後、美濃を攻略、念願の京にのぼる。人柄は「殺してしまえホトトギス」に代表されるように豪放磊落。当時はタブーだった延暦寺も焼いてしまったほどの合理的な勇猛さを持つ。1582年明智光秀に本能寺の変で討たれた。

§9 特別資料 シミュレーションにでる戦国「要」語

あ

【あしがる　足軽】
合戦の時、最前戦で徒歩で戦う雑兵のこと。もともとは無頼者を集めた無統制な集団だったが、農民から徴兵され、列を組んで固まって戦う密集戦術を訓練され、有能な歩兵となった。槍や鉄砲をもたせた槍隊や鉄砲隊へと発展していった。戦国時代、合戦の中心となった兵力である。

【いっき　一揆】
大名に対して農民がムシロ旗をかかげて打ちこわしなどの抵抗をした反対運動。重い年貢の取り立てなどに触発されたケースが多い。なかには加賀の一向一揆のように大名をうち倒して、地域を支配した例もあり、大名にとっては脅威であった。



か

【かいこん　開墾】
荒地を整備して耕作可能な田畑を作ること。戦国時代、田畑の広さと収穫量は即、国の強さにつながったので各大名はやっきになって開墾を奨励した。

【きん　金】
マルコ＝ポーロの「東方見聞録」に「ジパングは黄金の島」と記されているように金は日本の貴重な財だった。戦国時代、各大名は軍用金の調達のために金山の発見と採掘を奨励した。

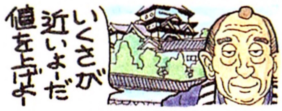
【げこくじょう　下剋上】
戦国のように世の秩序が乱れ、力が支配する時代において、下の者が上の者を倒し、のしあがっていった風潮。

さ

【こくだか　石高】
石は米など農作物の収穫高の単位。それが転じて大名の大きさや力を知る単位となった。一般に一万石以上のものを大名という。加賀は百万石といわれるが一万～三万がふつうだった。

【こしいれ　輿入れ】
戦国時代の結婚のこと。今でも年寄がときたま「おこしいれ」といった言葉を使うことがある。当時大名間の結婚は政略の道具として利用された。隣国に娘を嫁にやったり、また自国の息子に嫁をとったりして親戚になることによって友好関係を保った。この場合、嫁いだ娘は人質でもあったのである。

【しょうにん　商人】
遠隔地間で商品を売り歩く人。戦国時代は主に京、近江、堺などでものを仕入れて、地方に売り歩いた。各地の大名にとっては物の流れとともに、都や他国の情報提供者としても大切であった。



た

【てっぽう　鉄砲】
1543年、種子島に漂着したポルトガル人によって伝えられた。飛び道具としての殺傷力はこれまでの武器の比にあらず、各大名がこぞってこれを求めた。この普及によってこれまでの騎馬中心の戦いから歩兵中心へと移った。鉄砲の威力を最も知らしめたのが信長が武田勝頼を破った長篠の戦いである。

な

【ねんぐ　年貢】
大名が農民から収取した生産物。主に米。現代の税金にあたる。年貢は一国の経営の基盤になるもので、農民は年貢という義務によって身の安全と生活を保障されていた。良い大名の場合はその関係が円滑であるが、私欲に走る悪い大名だったり、凶作の時に無体に重い年貢をとったりすると、農民の反発をまねき一揆の原因となった。一揆をやらない現代のサラリーマンとはその点が異なる。



は

【ひょうろうまい　兵糧米】
合戦用として徴収された米。年貢とは別に、合戦が行なわれるごとに随時徴収された。戦争がなにかと金がかかるのは現代と同じ。勝てば領地が広がって、元手がとり返せるが、負ければゼロ。きびしい世界である。

【ほっかいどう　北海道】
現在、北海道に住んでいる人には申し訳ないのですが、戦国時代の地図には北海道が出ていません。どうしてでしょう。当時は蝦夷地とよばれ、日本の領土とはみなされていましたが、あまりに遠いため戦国の攻防が及ばなかったのでしょう。それに当時はまだ「日本」という考えがかたまっていなくて、各大名のおさめる領地がひとつの「国」でしたので、大名の起こらなかった北海道はまだ「国」として地図の上に登場しなかったのですね。

ま

【みぶん　身分】
江戸時代になると士・農・工・商という身分制度が確立されてしまうが、戦国のこの時代、まだ身分は未分化だった。戦国大名には斎藤道三や北条早雲のように氏素姓の知れぬものから成りあがったり、豊臣秀吉のように足軽から太閤になる例もあったりしてジャパニーズドリームの時代でもあった。

【やせん　夜戦】
戦国時代ふつう夜は戦わないのがルールとされた。ただし忍者などの活動が盛んだったり、次の日の戦いを有利にするため秘かに軍を移動させるなど、舞台裏での暗闘の場であった。

ら

【らっぱ　乱波】
戦国大名が野武士や強盗などの中から召し出して、敵のようすをさぐらせたり、暗殺や攪乱などをやらせたしのびの者。今日でいうスパイ。戦さの戦略部分で大きな役割をはたした。



【ろうじょう　籠城】
城に立てこもって戦うこと。戦いにおいては必ずしも不利とはいえない。城は城壁に守られていて、外から攻めるには大量の兵力を必要とするからだ。城の中には常に長期戦にそなえて多量の食糧と水を確保するための井戸が用意されていて、攻める方が根負けして兵を返し、とうとう守りぬいた例も多くある程である。

PC Engine CLUB

ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.6

グラフィック、サウンドがアーケード版と区別できないほど良い出来のPC版妖怪道中記。たろすけはもちろん、出てくる敵妖怪もどことなくカワイクて、一見簡単そうなんだけど、やるとこれ難しいんだよネ。コンティニューもないし……発売されてから1ヶ月。君はエンディングを見れたかな!? 今回はつまづきやすい所を総チェック。攻略のためのワンポイントテクを伝授するぞ。

妖怪道中記

ようかいどうちゅうき



■ナムコ
■発売中
■¥4900

たろすけの成仏が目的だ。気合い弾を使ってつき進め!

「いたずら好きのワンパク小僧たろすけは、いつも村人を困らせていました。怒った神様はたろすけを地獄の入口まで運んで来、えん魔大王に裁きをうけるように言いました」というのがこのゲームのプレストーリー。アーケード版で大好評だった妖怪道中記の基本コンセプトはそのままなんだけど、内容的にはマップの上下スクロールがなくなったかわりにアーケード版にはなかったワープが設定され、難度が妙に高くなっているんだよね。そのうえコンティニューもないので、すぐに終ってアキちゃうってことはないはず。家で気長に遊ぶのにもってこいなんだよネ。

序盤戦でまず貯金だ

苦行の道 序盤戦のこの面では、まずはお金をためて次の面に必要なアイテムや攻略を有利にするアイテムをそろえよう。もし途中でお金を集める自信がないなら地獄入口でばくちをしよう。

先立つものは銭だ! 敵を利用して銭を取れ

お金は敵を倒して出るのと、始めから置いてあるのがあるんだけど、この始めから…ってのがくせ者。決った所からジャンプしたり、敵に頭上乗りしないと取れないものがある。高い所にお金のある場所では、うかつに敵を倒さないようにしよう。



◀▲千両袋は、ザコ敵に頭上乗りして取ろう

とにかくこまめに集めよう

道中を安全に進んで行くには、弱いたろすけを補うアイテムが必要だ。"べんじょんそん""2連射""水かき"は必須アイテム、最低でもこれだけは揃えるために1万7千両はほしいとこだね。

★トラップには注意しろ!



気合い歩きをマスターしよう

気合い弾って威力はあるんだけど、気合いをためるまで時間がかかり、好きな時にすぐ射てないのがネック。この技を使えば気合いをためながら好きな時に気合い弾が射てるぞ。やり方は簡単、レバーを斜め下に入れながら歩けばいいんだ。



◀レバーを小まめに下に入れ、気合い量をコントロールしよう

幽海 この面のクリア条件は、ボス敵を倒すことでなく、悪ガキトリオにいじめられているカメを助けることだ。カメをひきとるのに3万両いる。この時のためにお金が必要なんだ。

とにかく3万両ためこむんだ

3万両ためこむには、ザコ敵が落とす百両入りのサイフでさえ、見のがしてはダメだ。敵のたくさん出る所では1匹倒してはお金を取りのヒット&アウェイで攻めろ。百両でも大切になっ。





悪ガキトリオからカメを買え

3万両たまったらめでたくカメを買ってクリアだ。"カメを買わない"とするとステージ最初からのやり直しになるので、体力値やクリア時の残高が不安な人はワザとやり直しかせごう。

お金のないやつは鬼たいじだ

クリアに3万両いるこのステージ。道中、置いてあるお金、敵を倒すと出るお金、全て集めても1万5千両ほど、そんな理由で、"ステージ初めに1万両ない—"なんて人は、とうていクリア不可能。そんな人は遠回りして鬼ケ島へ渡りボス鬼たいじをしよう。上手に倒すと1万両手に入るぞ。

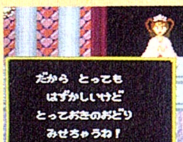
▶2匹いる中ボス鬼はそれぞれ5千両もってる

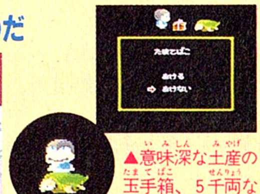


◀ボス鬼は一万両持っている。合計2万両の臨時収入

おと姫様のおどりは18才未満は禁止なのだ

カメにつれてこられたのが竜宮城。お礼におと姫様が、すごーく色っぽいおどりを見せてくれるんだ。

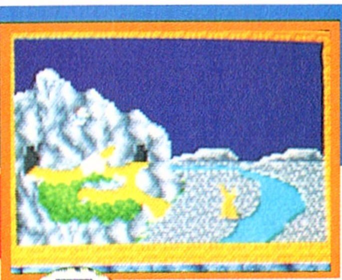




▲意味深な土産の玉手箱、5千両ない人は開けるな

裁きの谷

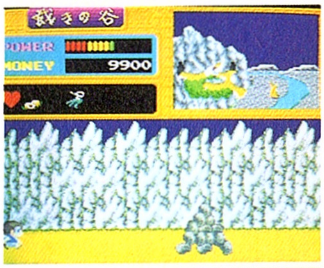
三途の川の前にいるお婆に、3匹のボスが持つ玉を見せるとクリアなんだけど、敵は強いわ、穴に落ちるとスタートにもどるわで大変。ボスを1匹倒しては、スタートのよろずやで体力回復をくり返し、なるべく安全に進んで行こう。

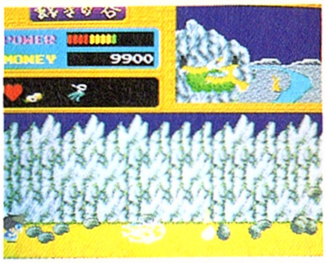


3匹のボスを倒すんだっ

妖岩霊

ボスの中で最強。遠くで待ち、岩が割れて攻撃してきたら、中にあるたましいに向けて気合い弾をうちこめ！





妖木霊

木の実をボンボン投げて攻撃してくる。すかさず左横につき、連射しろ。ここにいれば敵の攻撃はうけないぞ。





妖火霊

一定間隔で火をほうり投げてくる。遠距離から投げてきた火と敵をいっしょに気合い弾でうてて、5発で死ぬぞ。





お婆に会いに行け

三途の川のお婆は、3つの玉を持って行かないと川を渡してくれない。玉はそれぞれボスが持っているんだけど強者ぞろい。中でも妖岩霊は攻撃が激しいので、体力にゆとりのあるうちに倒しに来よう。



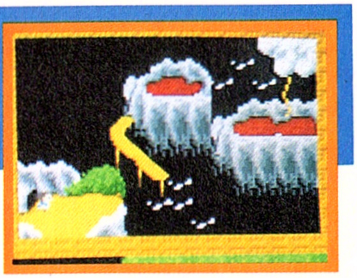
川を渡ると大王が…

三途の川を守るお婆に3つの玉を見せた時点で裁きの谷はクリア、あとはたろすけが三途の川を渡り、いよいよえんま大王との最後の審判だ。後は君の行いしだいだね。



輪廻界

この面にはボスはおらず、目的はステージ最後にいる如来様に会うことだ。敵は今までの面ほど多くは出てこないのでクリアするだけなら簡単。ただしより良い成仏を目指すためには、殺生、金取りが禁じられてるので、かなりつらいぞ。



ここでは殺生、強欲は禁物だ

このステージでは殺生は禁物だ。できるだけ敵の出現位置を覚えて、ジャンプや頭上乗りでかわすようにしよう。強い敵には頭上乗りが特に有効、きまると敵を一定時間足止めできるゾ。ザコのかえるには要注意。うっかり踏むとやっつけちゃうゾ。



◀スタート直後目の前に敵が出る。頭上乗りでかわせ



▶この金袋はけっこう取りがち、特に気をつけろ



◀動く雲の上ではレバーを小きざみに動かせ



▶落ちると下にある千両箱を取ってしまうゾ

移動雲渡りには細心の注意を

敵の攻撃をジャンプや、頭上乗りを上手にかわしてきた君を待つのは、血の池地獄と、移動雲渡りだ。ここら辺まで来ると固定キャラはおらず、いかに慎重な操作ができるかにウエイトがおかれる。特に雲乗りに注意、中には乗ると左右に流されるものがあるゾ。

にせ如来にはだまされるな！

やっとの思いでたどりついた雲の上。待っていた如来はどことなくぶさいくで意味不明な質問ばかり、実はこいつニセモノなんだ。ある特定の質問に、"いいえ"と答えると少し先にすすめるゾ。何度もくり返して切りぬけろ。



◀この質問の時にレバーを右に入れながら「いいえ」だ

PC初のマルチエンディング、これは熱いぜ

輪廻界での殺生の数とお金を取った額によってエンディングが変わるんだ。とうぜん殺生、取ったお金とも少ない方がより良い成仏ができる。

天界	殺生∅、取った金額∅、この成仏はほとんど至難の技。
人間界	お金を何個か取ると俗人となり人間界に戻れる。
畜生界	殺生を数回すると一気にここへ。殺生は罪が重いのだ。
餓鬼界	お金少し、殺生数回でここに。蛙になって悲惨だ。
地獄界	お金、殺生合わせて15個以上だとここに。練習しろよ。



人間界が一番ゆかい

PCENGINEクラブ特別企画 第2弾!

邪聖剣ネクロマンサー おたすけQ&A

ところで前回のQ&Aは役にたったかな？　なに、あれだけじゃ、よく解からないって？　しょうがないなぁ。じゃあ、もう一回、シナリオを作ったターミネーター辻先生にご登場願うことにしましょうかね。これさえ読めば、クリアはすぐそこ！　あっとゆー間にゲームは終わる!!　究極のヒント集……かな？　それでは、ターミネーター辻先生、どうぞ。

Q 女神のリングはあったんだけど、どこを探しても女神の飾りが見つからないよォ!?　いったい、どこにあるの？

A 確かにこれは第一の難関だね。女神のリングは、メノースの町にあるダンジョンの奥でキミを待っているぞ。

第2の町ヘラーシャに天才建築家ディガールの家があっただろ？　中に入ってみたかな？　そこで古文書を手に入れれば、ディガールが造った町メノースに何かがあることが想像できると思う。彼が造った「娘の北」にある「秘密」とは何だろうか？　なんとディガールは、町の下にダンジョンを作ったのだ！　メノースにある娘の像から、北に7キャラ分移動したところ。そこにダンジョンの入口が隠されているぞ!!　なに？　壁がジャマ？　左の方から回り込めるだろ！　ダンジョンに入ったら…あとは自分で探しなさいね！



◀メノースの町で、この位置を調べるのだ。なんとダンジョンの入口が見つかるぞ!!

▼うん、女神様に頼まれたら、イヤとは言えないよな

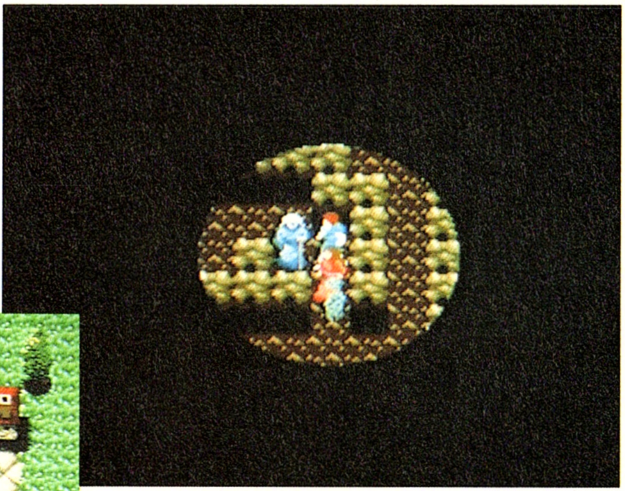






◀ヘラーシャのディガールの家で古文書を読んだ人は、メノースに何かあると想像したんじゃないかな？　そのとおり、ここには女神の飾りがあるのだ

▶ブロアイの北にあるダンジョンの中に、普通のカギじゃ開かないドアがあるだろ？　その奥に五芒星をくれる魔法使いがいる。でも行っただけじゃダメ。キビシー試練が待ち受けるのだ…



Q ブロアイで五芒星のウワサを聞いたんだけど、それはどこにあるんですか？　また何に使うものなんでしょうか？

A 次は五芒星か。これは真の勇者しか持つことができないんだ。ま、勇者の身分証明書ってとこだね。

で、どこにあるかだけど、ブロアイの北にあるダンジョンの中に普通のカギじゃ開かないドアがあるだろ。その奥にいる魔法使いが持ってるんだ。でもこのドアを開けるためには、マジカルキーがいる。マジカルキーは、ブロアイの北東に見えるほこらでもらえるぞ。そこに行くのがタイヘンなんだけどね…。お金が5万Gあれば近道できるんだけど、なければナルニア地方の一番北から回らなきゃいけないんだよな。しかし世の中はアマくないのだ。キーを手に入れてじーさんに会いに行っても、簡単にはくれないぞ。キビシー試練が待っているのだ。五芒星を手に入れたらブロアイの市長に会ってみよう。2つめの聖杯、ブリムの聖杯をプレゼントしてくれるぞ!!



▲ブロアイってゆー町は、とってもブアイソなんだ。でも勇者の印である五芒星があれば、町のフンイキがガラッと変わる。まったく人間ってゆーのはワガママな生き物だね

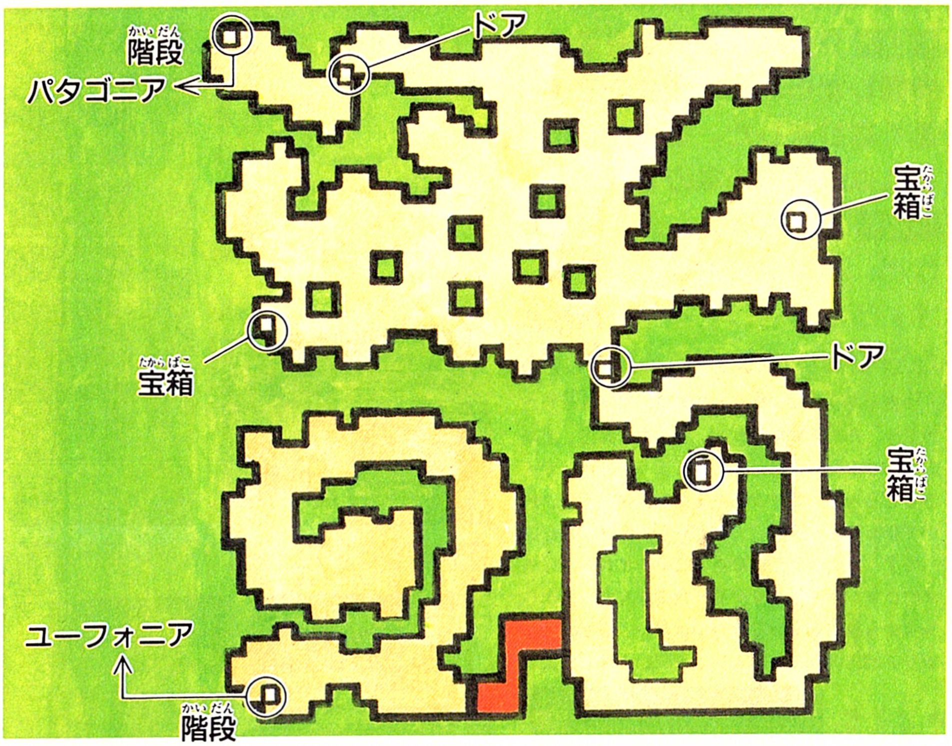
▶えらい遠回りをしてブロアイの北東にあるほこらにたどり着くと、マジカルキーが手に入る。これで開かないカギはないぞ!!

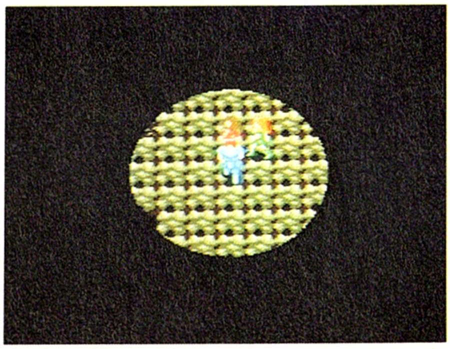


Q 娘の像を復活させて、エギノスの書を手に入れました。でも、パタゴニアからユーフォニアへ渡る方法が分かりません。

A 娘の像を復活させたら、話を聞いてごらん。「魔物が闇の壁に消える…」そう、通りぬけられる壁があるのだよ。

壁ぬけをやらなきゃいけないのは、ダカルの島のダンジョンだ。それにしてもネクロって、イヤラしいゲームだよなあ。メノースのダンジョン、地上でも地下でもない場所、壁ぬけ……まだまだ凶悪な仕掛がありそうだなあ。まったく作ったヤ

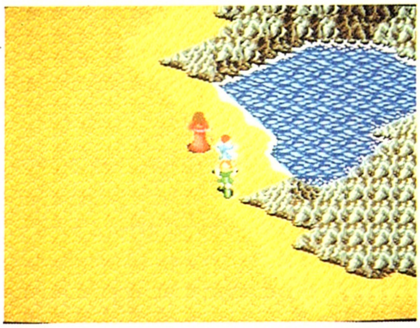




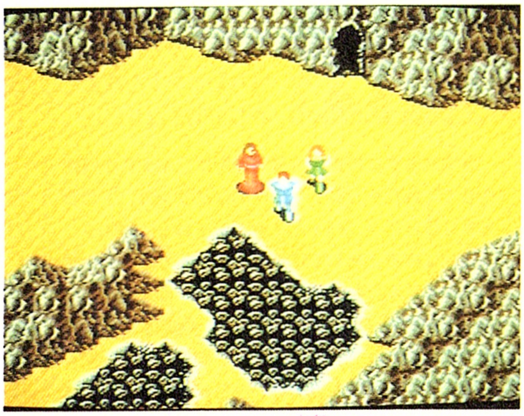
▲ごらんの通り、パタゴニアからユーフォニアへ渡るためには壁ぬけが必要なんだ。へっへっへ、陰湿だろう。このあとも、壁には注意してくれよ

ツの顔が見てみたいよ（なんてね。もちろん凶悪な仕掛は、まだまだあるのだよ！　ふっふっふ）。

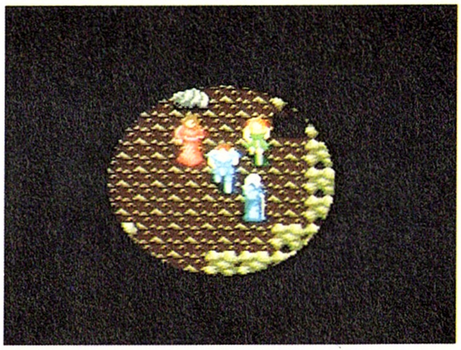
ダカルのダンジョンへ入ったら、まずは道なりに進んでくれ。柱がたくさんある広場へ出たら、南（下）へ進む。南の壁につきあたったら、ドアを探そう。見つかったかな？　ドアを過ぎて少し進むとT字路に出る。ここは直進してくれ。すると西（左）の壁につきあたるだろう。この壁が通り抜けられるのだ。ここまで教えたんだから、あとは自分で探してみなよ。壁をぬけたら、ユーフォニア。カルムートの町もすぐそこ、ゲームもクライマックスが近いぞ。もちろん今までよりずーっとイヤラしく、陰湿になるのだよ。たーっぷり時間をかけて楽しんでくださいよ、へっへっへ。



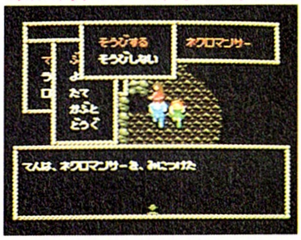
▲カルムートの町の北東に湖がある。この湖に重大な秘密が隠されているぞ！　えーい、バラシちゃえ。最後の聖杯、レイドの聖杯が眠っているのだ!!



▲ネクロマンサーを復活してくれるじーさんは、カルムートの北西にあるダンジョンの……南にある毒沼の先にあるダンジョンにいるのだ！　毒沼の向うってのは、なんかあることが多いな



◀ダンジョンの奥の奥で、ネクロマンサーを復活してくれるじーさんと会えた。いやー、ホント感激するんだよなぁ



◀ふっふっふ、ついにネクロマンサーを装備したぞっ！　これでこわいモノはないっ!!

Q ユーフォニア地方はすべて探した。でもネクロマンサーが見つからないんだよォーっ。どこにあるか、教えて!!

A ネクロマンサーは剣の形をしていない。ネクロを手に入れるには3つの聖杯とエギノスの書が必要だ!!

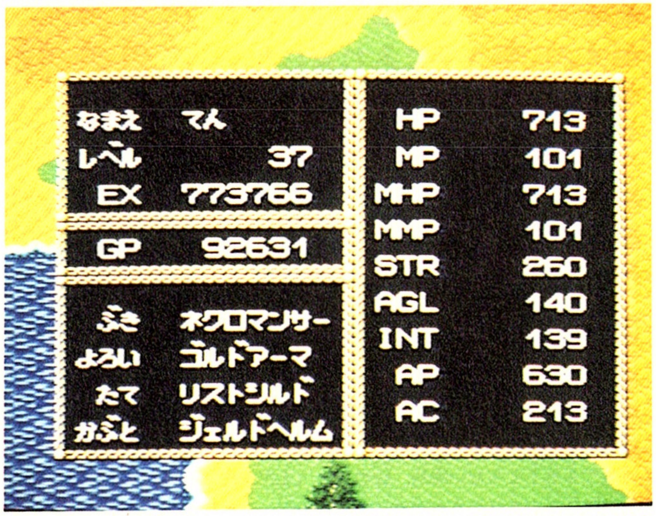
ネクロマンサーが見つからないキミ、ヒルト・ブリム・レイドの3聖杯は手に入れたかな？　レイドの聖杯がまだな人に、スペシャルヒントをあげちゃおう。カルムートの北東に湖があるだろう。そこに……、ね。3聖杯とエギノスの書を持ってるキミはどうしたらいいか？　カルムートの北北西にダンジョンの入口があって、その南に毒の沼地があるだろ。体力を確認したら沼地をつっきるのだ！　そこにもダンジョンがある。そして、その奥の奥に、ネクロマンサーを復活してくれる魔法使いがキミの来るのを待っているのだ。さあ、いよいよネクロマンサーを手にできるぞっ!!

Q やっとネクロを復活させました！でも装備したら、APが今までより低くなりました。もしかしたら、これはニセものなのでは…。

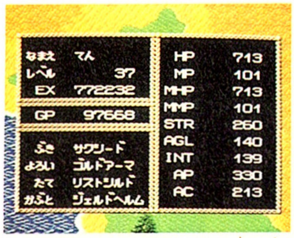
A なかなかスルドイ考えだけど、ハズレ。ホンモノだよ。オイラが苦労して考えた設定だからねェ。ハンパじゃ、ねえべ。

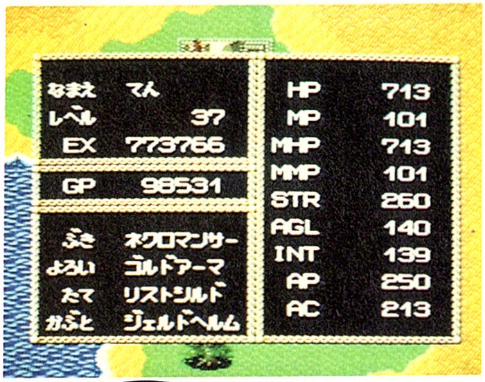
つまりネクロマンサーってのは、復活させただけじゃ、ただの剣なワケだ。超強力な究極、至高の剣にするためには…。どうしようかなあ、オイラとしちゃあ、コイツはキミたち自身の手で、解いてほしいんだよね。え、どーしても解かんないって？　しょーがないなあ、じゃ、ヒントだけね。ネクロマンサーは神々が造った剣なんだ。だから、神々から祝福を受けなきゃいけない。場所は…ユツリア地方のほこらでヒントを聞いたはずだよ。

▶ついに祝福を受けた究極の剣、邪聖剣ネクロマンサーを装備したぞ!!　APに注目！　なんと500ポイントのアップだっ!!



▼店で売ってる武器で一番強力なのは、このサクシードなのだ。APは200ポイント増加する

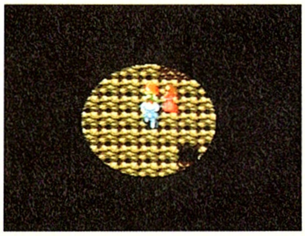




◀祝福を受ける前のネクロマンサーは、装備してもAPが120ポイントしか上がらない。サクシードより低いのだ



▲ここは『島』である。このほこらにネクロマンサーを祝福してくれる、ありがたぁーいじーさんがいらっしゃるのだよ



▶祝福を受けるために……またまた壁ぬけをしなきゃいけないのだよ。場所は、あ・そ・この壁だよ

ターミネーター辻の SECRET シークレット スペシャルアドバイス

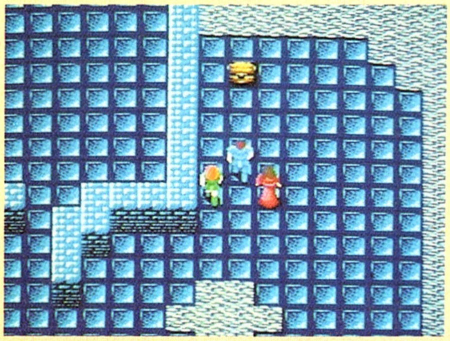
キミはこれらの事を知ってるかな？

というわけでだ、これまでの情報で十分だ、解けねーヤツなんて知らんよ、とか考えてたんだけど、それじゃあまりにもなんなんで、核心に触れたヒントを教えてしまおうというわけだ。ネクロで困ってるヤツは心して聞きなさい。

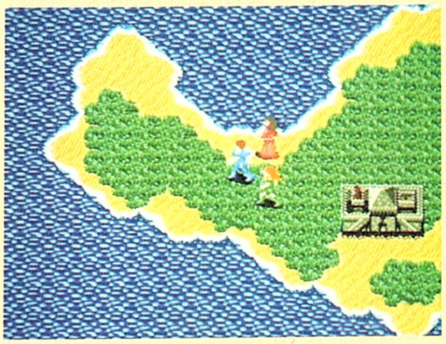
まず1つめ。もーこれはみんな知ってることなのでバクロしますが、最強の防具はミゲルアーマー、ミゲルシールドです。ありかは天空の城ラピュタ（同名のアニメとは関係ナシ）の一番奥の宝箱の中に入ってます。ある場所で宝石を使えばいけるんだね。ここはほとんどノーヒントなんで、自力で城を見つけた人の根性をたたえるモノとして作ったんだね。無くても別にかまわないんだからさ。ま、天空の城のデキがいいんで、一度は見てやってくれや。

お次はネクロの祝福位置。場所は、ネクロを復活させてくれたダンジョンの中のジイサンの、下の壁をすり抜けて（このへんイヤラシイねぇ）隣のダンジョンに移る。そして延々と上にいくと、小さな島の上にでるんだね。そこに、1つだけほこらがある。その中に祝福ジイサンがいるんだ。祝福した後のネクロの強いこと！　他の2人は防御して戦いはすべて主人公にまかせた方がいいってくらいだ。帰りはゲルニダンで帰るか全滅した方が早いね。

そして最後の島へと向かうのだが、行き方がわからんという人の多いこと多いこと！　ここはヒントだけだが、キミ達はモーゼの十戒を知っとるか？　なに知らない、まあそーだろなぁ。じゃセザールのTVCFは？　地方には流れてないって？　うーん困った、とにかくクリスチャンか年輩の方に、モーゼがエジプトから逃げたときに何をしたか、と聞けばなんとかなるでしょ。とにかく、つに始まってえで終わるのさ。これで解けなきゃホントに知らんよ。







Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

いらっしゃいませ！

でていけ！

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

学校や、家庭や、職場で、ウィザードリィの話をした経験が、あなたにはありますか？　その時感じるなぜか冷たい周囲の目。まるで別世界の人を見るようなつらい仕打ち。ありゃ、いったい何なんだー？　と思ったら、すかさず、必勝本編集部「ウィザードリィ友の会」までお便りを！　ここなら安心‼

C-11 ワードナのまよけ㊙活用法です

●ウィザードリィの最後のアイテム、つまりワードナを倒したあとに手に入る『ワードナのまよけ』はそのまま持って帰るとパーティ全員に“>”という階級章がつけられる。なーんてことはもうみなさん御存知ね。で、この称号をつけたキャラがまたワードナの部屋まで行ってももうワードナは出てこない。ホッとしてる方もいらっしゃるでしょうが実はコレすごくもったいないことなんです。

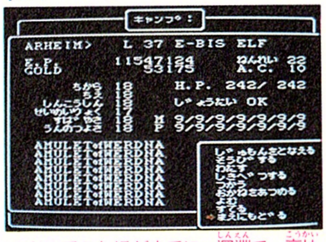
何しろ『ワードナのまよけ』というのは1ターンにつきＨＰを５も回復させる力を持っていて、装備コマンドで力を使えば何回でもパーティ全員のＨＰをフル回復させてくれるスグレモノ。地下を探険する際にはゼヒとも持って行きたい品の一つですからね。

でも城に持って帰ったら王サマに奪われちゃうんだから、アイテムとしての実用性が低いんじゃない？　なーにそこは心配いりません。魔除けを地下に置いときゃいいのです。まず犠牲者を一人作ってワードナを倒してきたパーティ（あらかじめ冒険の中断コマンドでＢ１階段に待機）に合流させ、魔除けを受け取る。もう一度中断してから別の一人が地下に降りて、犠牲者以外を拾い上げちゃえばＯＫね。

この手を使えばなんとこの魔除けをいくらでも取ってくることができるから、最終的にはパーティ全員が５ポイントのヒーリング効果で歩けるんですな。これならなかなか死人が出ません。

さらに２つ以上の魔除けを城へ持って帰ると、なくなってしまうのは１個だけでボルタックに売ることもできるのです。１個49999999Ｇで売れるからあっという間に億万長者ってワケでさあ。　　　（ベニー松山）

ⓔこのネタは群馬の石井君見たか！クンからもお便りいただきました。センキュ！



▲かつてこれほどまでに、深淵で、豪快で、神聖な裏ワザがあっただろうか



F-12 死の恐怖のスケールが違う

●小生、ＲＰＧには目がないと家内に言われ続けて２年と３月の中小企業診断士です。さて、無事に補導もされずにドラクエⅢを入手したのはいいのですが、ゲーム中、ふとウィザードリィが恋しくなることがままあります。

「転職」のシステムが似てるとか、そんなことよりも、つまり死への恐怖、生への執着が足りんような気がするんですよドラクエには。「どうせ死んでも金払えばいいや」的な、ナアナアな気持ちになってしまうんですよね。せっかく作ったパーティに対してでも……。

というわけで、ウィザードリィのロスト、テレポート、灰、アウトなどのパーティの死（正確にはH.Pが０以下になった状態）への細かいこだわりは、つくづく偉大だなあと思う今日この頃です。全国の皆さん、キャラを育てすぎて死ななくなったからツマンナイなんて言わないでください。実生活では、包丁で指切っただけでも大騒ぎするんですから、育てたキャラのＨＰが１ポイントたりとも減らないように全身全霊をこめてウィザードリィをプレイしようではありませんか。

（神奈川県・柏原　浩）

ⓔ初めは淡々と語っておられたのに、最後はエキサイトしているようです。にしてもおっしゃることは確かに正論セイロン紅茶。

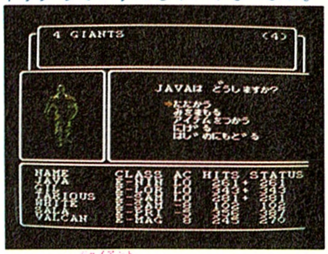
L-13 ラツマピック撲滅運動開始!?

●地下迷宮に入るやいなや、マーポーフィックとラツマピックをかけるのは常識と教えるのは、ゲーム雑誌ギョーカイの陰謀です。その手にのってはいけません。なんと、ウィザードリィはラツマピックなしでプレイする方が楽しいのです。そっちの方が正統派っぽいのです‼

たとえばですよ。地下10階を歩いていて、『しょうたいふめいのそんざい』と出たとする。「ハハーン、マーフィーズゴーストか、めんどくせーなぁ」なんて軽い気持ちで戦っていると、３レベルのドレイン攻撃がドッカンと襲ってきて、正体はバンパイアだったりして、くやしいけど刺激的。逆に『きょじん』と見ただけでマカニトを一発‼　案の定、ポイゾンジャイアントでがっぽり大もうけというのも、ラツマピックしてる時の５倍うれしい。でしょ、でしょ、でしょ。せっかくの不確定名なんだもの、ラツマピックで台無しにすることはありません‼　ラツマピックは邪道だっ‼　だから使うなっ‼

（香川県・カント次郎）

ⓔリセット技を使ってる私には耳の痛い話です。あとあれね。不確定グラフィックっていうのもキレイなのよね。



▲10FのGIANTS。さぁ、どっちだ!?

L-13 ウィザ語を研究しませんか？

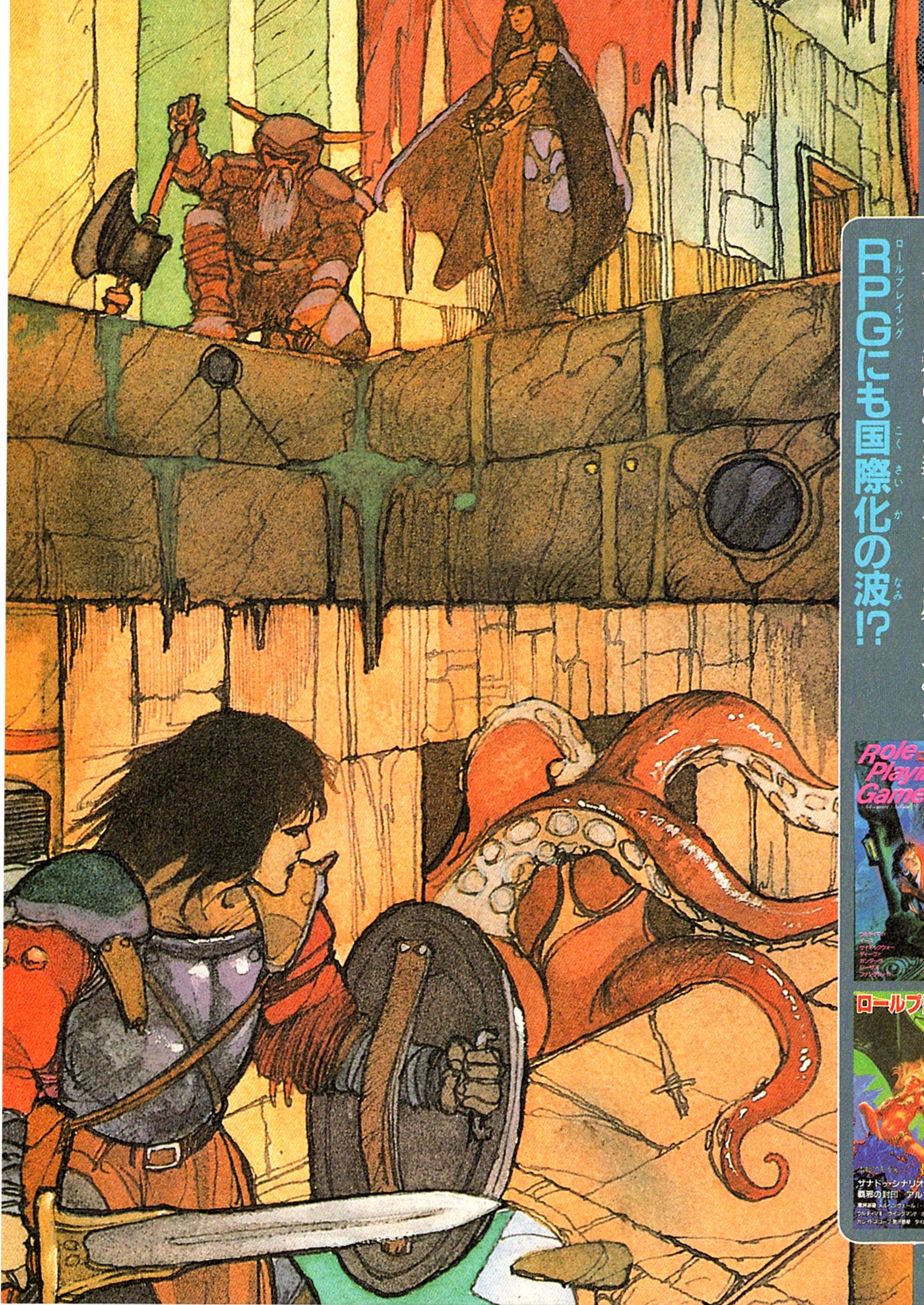
●もうずいぶん昔の話だけど、ナムコのゼビウスにはゼビウス語というのがありました。“ガル”が巨大という意味とか、“ボザ”が数字の4とかね。別にこの言語を創った遠藤雅伸氏がウィザードリィのスタッフだから、というワケじゃありませんが、ウィザードリィの呪文にも“マ”と“ラ”、それに逆の意味を表す“バ”とかのいわゆるウィザードリィ語がいくつかあるんですね。中でも面白いのがマバディ。敵のＨＰを８程度にしてしまう呪文で、マディの逆だからバマディになりそうなもんでしょ。一見バディの強化版みたいな名前なのが気がかり。　　　（ベニー松山）

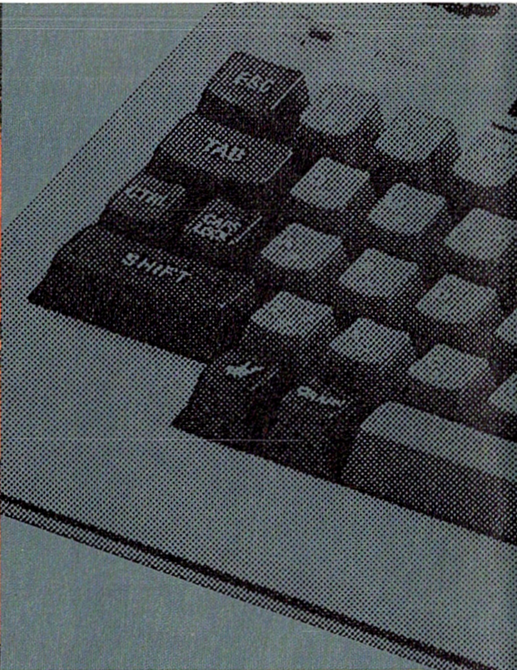
Wizardry

実戦派パソコンゲーマーの秘密兵器

——宝島PGブックスからのメッセージ——

ハードの進歩はパソコンゲームの世界にもいろいろな点で影響を及ぼしている。画面の書きかえが早くなったり、記憶容量が大きくなれば、それだけ複雑なつくりのゲームが可能になってくる。しかし同時に、ゲームの難易度が上がると、途中で行き詰まってしまう人も多くなる。ゲーマー諸君はこれらの秘密兵器を手にして、つくり手の思い入れがわかるようになるまで、充分に味わってみよう。





RPGにも国際化の波!?

やっぱりゲームはRPGだ、と思っている人にぜひチャレンジしてもらいたいのが、海外（とはいっても原産国はアメリカがほとんどだけど）のソフトの移植版。ふつうは「ウルティマ」シリーズや「ウィザードリィ」のシリーズが有名だけど、他にも「ファンタジー」のシリーズや最近では、「マイト・アンド・マジック」もヒットした。海外ものの特色は何といってもストーリーがよく練られていること。そしてそれぞれの持ち味がまったく違っていること。類型的になりがちな日本のソフトとは発想から違うようだ。もちろん、やっぱりゲームは国産に限る、という人も多い。何と言ってもグラフィックスやサウンドが優れているから、というのがその理由となっている。「イース」のBGMやアクションものの「シルフィード」の画像処理は他の追従を許さないものがある。

こんなゲーム世界に旅立つ人が携えていくのにふさわしいのが「ロールプレイングゲーム必勝本」のIIとIIIだ。ゲームの構成を重視した紹介のしかたなので読むだけでもそれなりに楽しめてしまう。



ロールプレイングゲーム必勝本III

■本郷アキラ■A5判■定価1600円

〈収録ソフト〉

ウルティマIV、イース、サイキックウォー、ディーヴァ、ガンダーラ、ファンタジーII、ぎゅわんぶらあ自己中心派、シルフィード、ジーザスほか



ロールプレイングゲーム必勝本II

■本郷アキラ■A5判■定価1600円

〈収録ソフト〉

ザナドゥ・シナリオII、覇邪の封印、レリクス、メルヘンヴェールII、ブラスティ、ウルティマIII、アルファ、摩訶迦羅、ウイングマン2、北斗の拳ほか

◀イラストは、「ファルコム・バイブル」のイメージ・イラストから ©日本ファルコム 米田仁士

最近のMSXはちょっと違う。面白いゲームを先どりだ!!

最近のMSXの世界は元気が出てきた。ここにきて、安いMSX2マシン普及の効果が生まれてきている。一番いいのは、以前に比べてソフトの質がよくなってきていること。以前の、手ぬきをしたMSX2のソフトよりも最近のMSXのソフトの方がきれいに見えることもあるほどだ。それに何しろ、8801版などで有名になったゲームがいちはやくプレイできるのが嬉しいところ。ROM版「ザナドゥ」や「信長の野望・全国版」「三国志」などは飽きのこないゲームとしてもぜひ一本置いておきたい。

こうした面白いゲームをとりあげたのが「MSXメガROMゲーム必勝本」①～③だ。どんなゲームが面白いか知るのもいい。

MSXメガROMゲーム必勝本③



■パラダイム
■A5判■定価980円
〈収録ソフト〉
ドラゴンクエストII、ザナドウ、アシュギーネ、信長の野望・全国版、グラディウス2、バットマン、ハードボールほか

MSXメガROMゲーム必勝本②



■パラダイム
■A5判■定価980円
〈収録ソフト〉
ドラゴンスレイヤーIV、大戦略、ディーヴァ、覇邪の封印、ルパン三世、火の鳥・鳳凰編、メルヘンヴェールIほか

MSXメガROMゲーム必勝本①



■パラダイム
■A5判■定価980円
〈収録ソフト〉
ロマンシア、悪魔城ドラキュラ、レリクス、キングコング2、ハイドライドII、夢大陸アドベンチャー、三国志ほか

シミュレーション創世期？ 実は歴史が一番古いのだ!!

シミュレーションゲームとはこういうものだ、というふうにはとても決めつけられない。じつはゲームの中でもっとも長い歴史をもつのがシミュレーションゲームなのだが、一定のスタイルを持っているわけではないので、他のゲーム分野に比べてつかみにくいところがあるのかもしれない。たとえば「信長」「三国志」の戦記もの、「大戦略」の現代戦ものなどがブームになっているが、これもシミュレーションゲームの中のごく狭い分野である「ウォー・シミュレーション」のそのまたごく一部の世界を占めているにすぎない。そういう点からすると、まだまだ広大な可能性をもっている、とも言える。

しかし世間には、わりと入って行きやすいRPGなどと比べて、いったいこんなゲームのどこが面白いんだ、と拒絶反応をおこす人もいるし、朝から晩までゲームにのめりこんでしまう人もいる。そんなシミュレーションゲームに興味あるすべての人におくるのが、この「シミュレーションゲーム入門」①②だ。本書の執筆陣は、もともとボード版シミュレーションゲームに深く関わっていた猛者たちなので、初心者にはわかりやすく、ベテランにも意外な視点から解説してくれている。雑誌の解説記事などに物足りなさを感じている人には赤丸つきでおすすめできる。特に概論には注目したい。

シミュレーションゲーム入門 ②テクニック編



■マイクロデザイン■A5判■定価1700円
〈収録ソフト〉
大戦略II、三国志、信長の野望・全国版、地球防衛軍、蒼き狼と白き牝鹿、アート・オブ・ウォー、戦国大名、夕なぎのホライゾン、ほか

シミュレーションゲーム入門 ①スタート編



■マイクロデザイン■A5判■定価1600円
〈収録ソフト〉
三国志、信長の野望、現代大戦略、A列車で行こう、WARS1、シティー・ファイト、オペレーションクレネード、新ベストナインプロ野球ほか

宝島 PG BOOKS
PGブックスはパソコンゲーマーのバイブルです。
JICC出版局

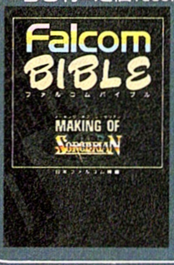
ゲームの世界にもっと浸りたいなら…

ゲームの楽しみ方にはいろいろあるが、良いゲームほど、その世界にとどまっていたいという衝動を持ってしまう。ただ単に結末に至るばかりでなく、そのゲームのサブ・キャラや背景にすら愛着を感じてしまう。そんなファンの気持ちをくみとったものがここにある三冊だ。「ソーサリアン」、「ザナドゥ」、「ロマンシア」。

これらの本を熟読していると、次第にキミ自身も登場人物のひとりとなり、ある時はザナドゥの悪の帝王ガルシスをやっつけたり、セリナ姫との恋におちたり、魔法の調合に心をくだいたり………そんなふうに胸ときめかせたいファルコムファンにも推せんだ。

ファルコムバイブル メーキング・オブ・ソーサリアン

■日本ファルコム㈱
■B5判■定価1500円



ソーサリアンの開発秘話ほか。ファルコムファン必読。

ザナドゥファイル

■日本ファルコム㈱宮本恒之
■B5判■定価1500円



大人気「ザナドウ」を楽しむための情報を満載の本。

ロマンシアハンドブック

■日本ファルコム㈱宮本恒之
■B5判■定価980円



冒険大好き、ロマンシア大好き人間に贈る愛蔵本。

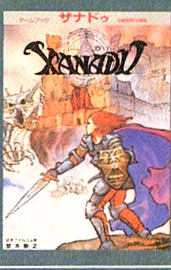
ゲームブックにはもう飽きたというキミにこそピッタリ!

従来のゲームブックのイメージを大きく変えたのがこの二冊、「ザナドゥ」と「ザナドゥ・シナリオII」だ。B5判という大判で、しかもカード方式であるため、誰もがこの世界を手に汗にじませるほど身近に体験できるだろう。

他に、ハンディな新書判の「アドベンチャー・ノベルズ・シリーズ」の中の、「ウルティマ」や「ロマンシア」も、ぜひふところにしまっておきたい本だ。

ゲームブックザナドゥ

■日本ファルコム㈱宮本恒之
■B5判■定価880円
大判サイズの迫力。ゲームブックのベストセラー。



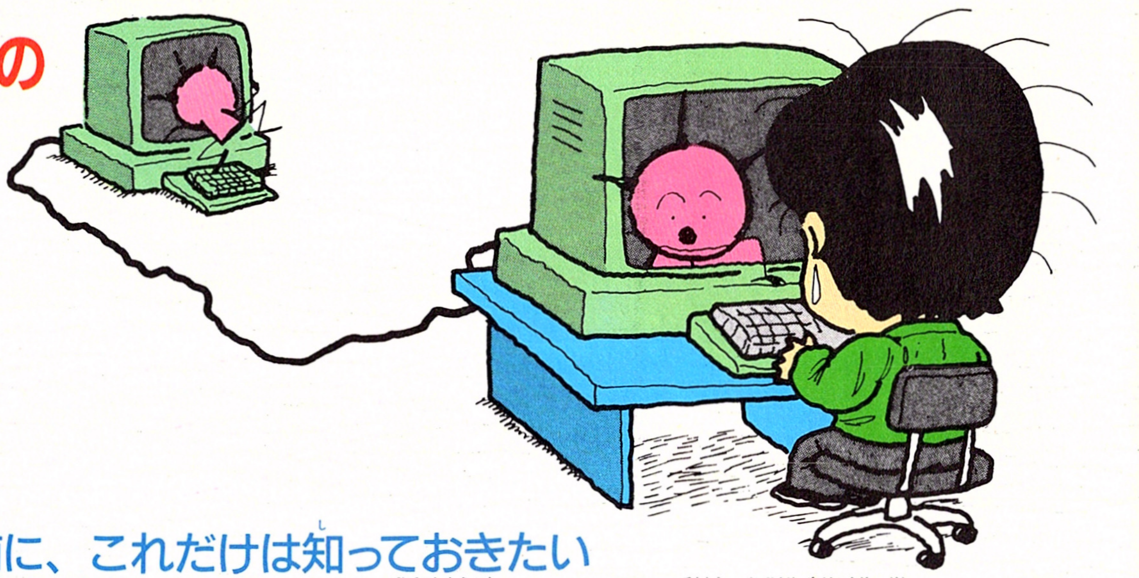
ゲームブックザナドゥシナリオII

■日本ファルコム㈱宮本恒之
■B5判■定価880円
甦ったガルシスとの闘いが巨大地下帝国で始まる!!



●書店にない場合は、書店でご注文になれば、確実に手に入ります。

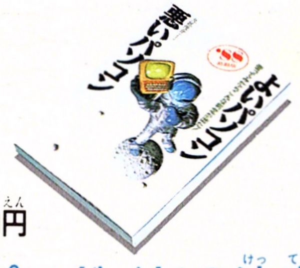
JICC出版局のパソコンライブラリー



パソコンを買う前に、これだけは知っておきたい

よいパソコン 悪いパソコン '88年前期版

■大庭俊介＋PUG著■定価1200円



秘密調査員が、ショールーム、店頭、製品発表会等を走りまわって、パソコンを徹底取材！　おもなパソコン約40機種を徹底的にチェック！　話題満載のパソコンガイドだ。

パソコンを買うときの26のチェックポイントや、今年のパソコンはどうなる？という話題、カタログを読むための基礎用語辞典もある。

これからパソコンを購入しようとしている人にはもちろんのこと、自分の持っている機種がどういう評価を受けているのか、うわさの「あのマシン」はどんなマシンなのかと気にしている人にもお勧めの1冊だ。

大好評、これがワープロガイドの決定版なのだ

よいワープロ 悪いワープロ '88年前期版

■大庭俊介＋PUG著■定価1200円



おもなパーソナルワープロ約50機種を徹底的にチェック！　印字サンプル、キーボード図も掲載してあるので、比べてみることもできる。ワープロ完全採点簿とカタログをスラスラ読むための基礎用語辞典もついている。

ワープロを買うためのチェックポイントの説明や、「このワープロを使ってみたらこんな結果が出た」というワープロ徹底点検が面白い。メーカーの広告記事のような“ワープロガイド”が多いけれど、メーカーの言い訳には耳を貸さず、ユーザーの立場でビシビシチェックしているからだ。

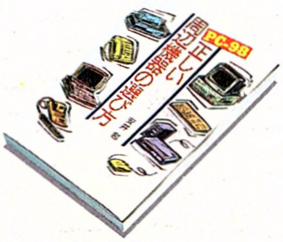
買ってから、「損した！」と思わないために、買う前に読んでおこう！

PC-98を徹底的に活用するための周辺機器ガイド

PC-98正しい周辺機器の選び方

■安井 勉著

■定価1500円



最近のはやりは、PC-9801をチューンナップすることだ。ハードディスクやラムボード、モデムなど、周辺機器をそろえると、キミのパソコンは見違えるようになる。が、本当に欲しい周辺機器はどんなものか？　その使い方は？というのは、カタログを集めただけでは、なかなかわからないものだ。

数多くのパソコンを使いこなしてきた著者が、キミのPC-9801をよりよく使いこなすために、周辺機器のひとつひとつを紹介した。

ほかにもPC-9801の歴史や、「通信用パソコン」「徹底的にゲームマシン」「プログラマのパソコン」など目的別周辺機器の組み合せサンプルも紹介する。

パソコン通信がこんなに簡単で、どうもすみません

おとなのパソコン通信

■荻野浩一郎著・帆刈雅宏イラスト

■定価1200円



「おとなの」というタイトルの本だが、これは「情報の価値を知っている人」ぐらいに思っていい。知的好奇心の強いキミのための「パソコン通信」入門書なのだ。

しかも“超イラスト展開！”と帯に書いてあるとおり、「パソコン通信」の説明が、とてもわかりやすく書いてある。いま流行のパソコン通信（もちろんワープロ通信も同じこと）とは何なのかということから、「通信」のはじめ方ネットワークの解説、何をそろえれば始められるのかまで、やさしく解説する。

JICC出版局

バグがなくちゃねっ!

バグボーイクラブ



井の中の蛙大海を知らず…
ドラクエの情報、他人に語らず

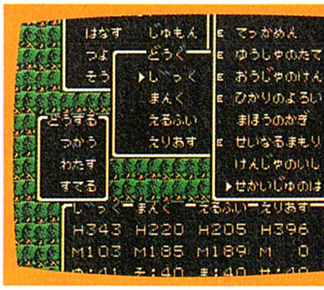
やってる？　あっそ、やってるんだぁうらやましいなぁドラクエIII。なーんていうのを最近あいさつ代りにしていませんか？　あなた!! 世の中にはまちがえて、ドラクエIやIIを買って帰ってきてしまったお父さんもきっといることと思いますが、気づかないフリをして一緒にあそんであげるのが親孝行というものです。よいですねっ。それでは、そろそろ行ってみましょうかBBCの始まりどえーす。

♬サンサン サンジューダイモ 必勝本♪

静岡県 ショッカーアキラ

これだけあれば安心!!

SOFT 5





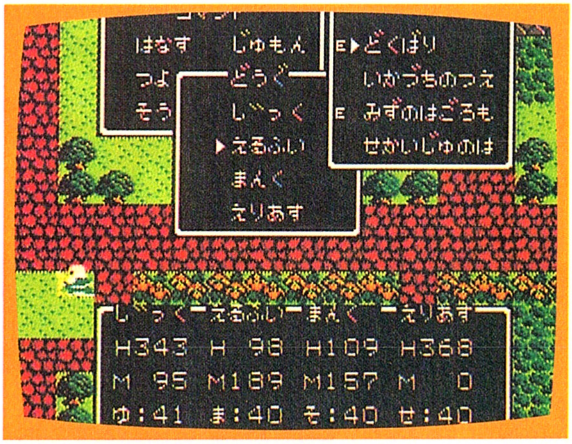
○ヤッター！ 世界樹の葉をやっとの思いで、手に入れたぜっ!!

○この世界樹の葉を、バシルーラの呪文を使う人以外にわたすだけっ!!

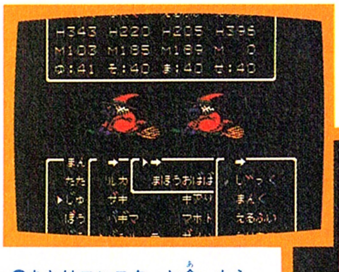
ドラクエIII

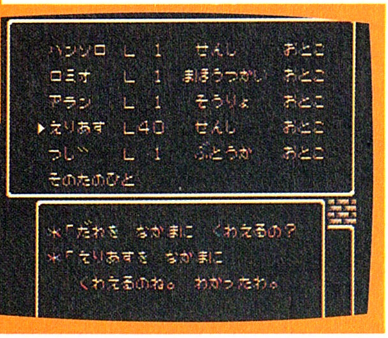
お得技 東京都・鈴木一弘

2月9日から徹夜で並び、死ぬ思いでやっと手に入れたドラクエIII！ 買うために徹夜したのも気にせずに、帰ってからさっそくゲームをやってみたら、おもしろくて、おもしろくて、モォ最高!! その日を寝ないで、ゲームをやってしまったオイラは、大バカでせうか!? そんなことナイですよね、きっとオイラみたいなやつは全国に何人もいると思う。いや、ずぇ〜ったい何人もいるハズだっ!! そう自分に言い聞かせ、今日も目をまっかっかにしてドラクエにハマッているオイラです。レベルもケッコーあがって、今が絶好調に楽しいんだけど、問題点がひとつある。それはオイラがヘタッピーのために、パーティーの仲間がボコボコ死んじゃうってことなんだ。ザオラルもザオリクも覚えてないから、たよりになるのはたった1枚の世界樹の葉だけ！ この世界樹の葉を、いっぺんに4枚持てちゃうというのがこの技だっ!!



○ホラ！ 仲間のどうぐを見ると、全員が世界樹の葉を持っているぞ!! 本当なら1枚しか持てないけど、この技を使えば4枚持てるから3人いっぺんに死んだとしても、もうダイジョーブだっ!!





○あとはモンスターと会ったら、世界樹の葉を持っている仲間をバシルーラではじきとばすだけっ!!

○これを勇者がひとりになるまでくりかえし、ルイーダの酒場へ行ってみる。さっきの仲間が全員いるから、パーティーに加えよう!!

ソフトをもらっちゃおう

ウルトラバグには ソフト10本!!

SOFT 10



どわーっ!! とさけんでから絶句してしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム+5本でもOK!!

スーパーバグには ソフト5本!!

SOFT 5

ええっ!? とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技にはソフト5本進呈しちゃうっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

ハイパーバグには ソフト3本!!

SOFT 3

スカッとさわやかグレート技には3本、またはアスキースティック！

すぐれた技には ソフト1本!!

SOFT 1

使える小技にも1本あげます。カセット、ディスクお好きな方を！

ふつうの技でも 金・銀バッチ

なさけなくても技は技。載ることができればバッジがもらえるぜ！

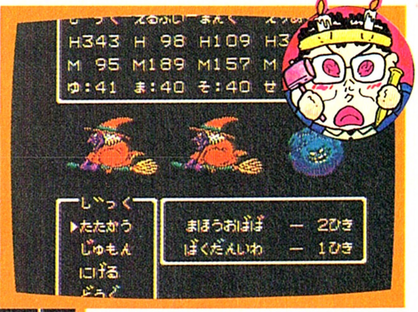
必負ハガキは ぼっしゅうの刑

なあ〜んてコトはない！ ご安心を。バッジを2種セットであげる！

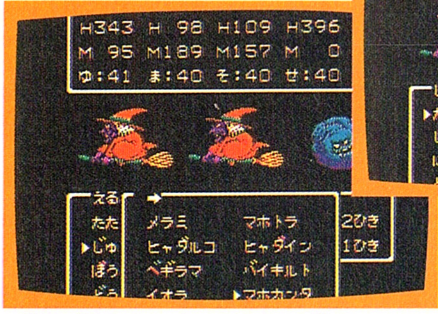
お願い！私の経験値を返して！

ドラクエIII

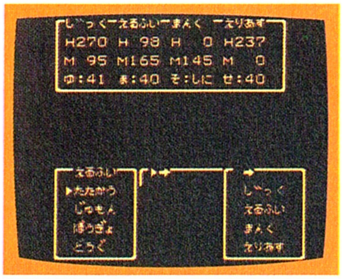
バグ 東京都・川野隆弘



○メガンテの呪文を使うモンスターは他にもいるけど、とりあえず"ばくだんいわ"が一番出やすいモンスターだろう！



○闘いに入ったら、マホカンタをすぐに使おう！ あとはひたすら攻撃して、相手がメガンテを使うまで待つ!!



○するとメガンテが相手にはねかえり、いきなりバグりだす。ここからぬけだすには逃げるしかない

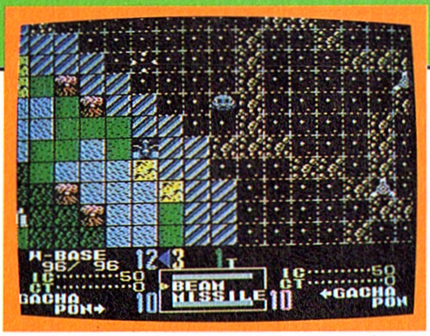
はっきり言ってどうしようもないバグ技です。そう簡単に見られるワケでもないし、やればHPとMPがへるだけという必負技。でも、初めてこのバグを見た時のぼくのムナシイ気持ちを思って、ぜひためしてください。その時のぼくの気持ちが、イタイほどわかってもらえるハズです。最後に一言、ばくだんいわのバカヤロー!!

謎のモビルスーツ出現だっ!!

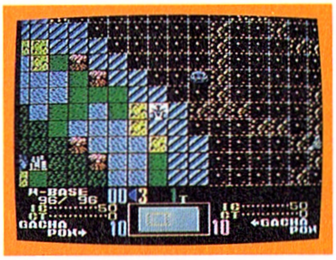
SOFT 3

SDガンダム

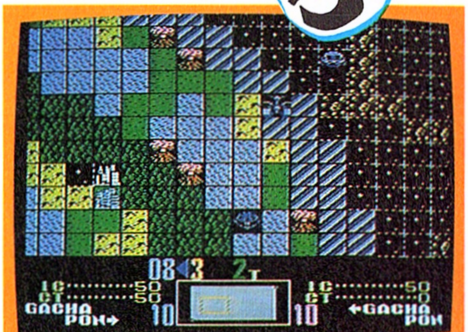
バグ　神奈川県・塚本由紀夫

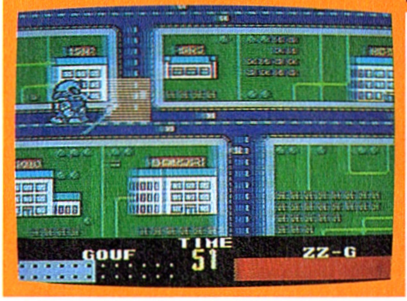


◯最初に1Pでも2Pでもいいから、マップのNo.0を選ぼうっ！　ゲームがスタートしたら、カーソルをスグにホワイトベースに合わせ、コマンドをFIREにして、照準をいちばん遠い所までもっていくんだっ!!
◯次に、その状態のままで時計の逆回りで一周させて、Ⓑボタンでコマンドを戻して、ホワイトベースをどこでもいいから移動させてみようっ!!



◯そのカーソルを近くのゲルググまでもってくる。カーソルが点滅している時に町のユニットが出てくるから、すかさずⒶボタンを押してみようっ!!





◯すると、今までみたこともないモビルスーツが出現する。名前はZZガンダムになっているが、ビームサーベルの破壊力はハンパじゃない！　ただし、ビームをうつと、バグッてしまうから使ってはダメだぞっ!!

アニメファンは暗いってきめつけてる人が多いみたいだけど、そんなことはないと思います。私はガンダムの大ファンだけど、とっても元気な女の子です。もちろんゲームも大好きっ!!　よくわかんないけど、メチャつよいモビルスーツを見っけたので、紹介します。

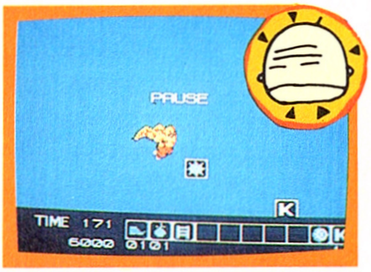


カルノフ君の花火大会だっ!!

カルノフ

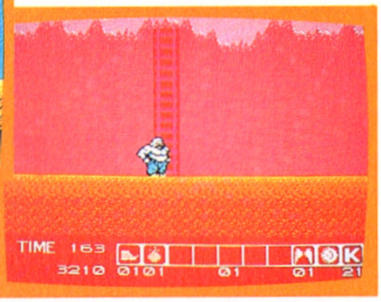
バグ　福岡県・杉田和良

◯基本はハシゴと神の怒りがあれば、どこでもできる技だけど、ステージ2なら神の怒りが簡単に手に入るのでやりやすいぞ!!





◯神の怒りを手に入れたら、どこでもいいから使ってみよう！　神の怒りが落ちてきたら、スグにポーズだっ!!



◯ポーズがかけてあるうちに、アイテムをハシゴに合わせて、セレクトボタンを押してみようっ!!　画面がピカピカ光って、とってもキレイだぞっ!!

はっきり言ってくだらないバグだけど、ぼくが初めて見つけた技なのだっ!!　やっぱりゲームしながら、いろいろとやってみることが技発見の基本だと思う。なーんてエラそうなこと言ってる割につまんねー技なんですよねトホホ。でもまあやっても害にならないので、休けいのつもりでどうぞのことよ。

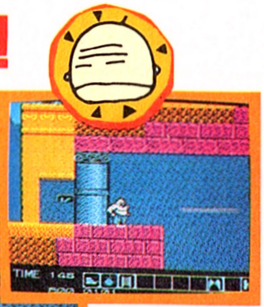


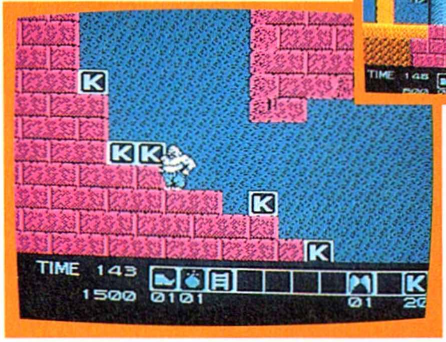
◯しかし、こうなってしまったら、もう終りだ。あとはリセットボタンを押すしかない。

へんなかおっ!!

カルノフ

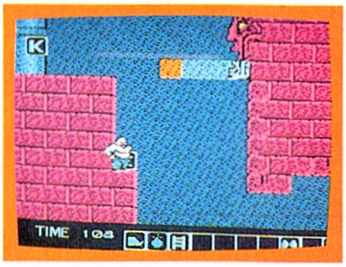
バグ　山口県・福田智美





◯ステージ2の、この場所に来たら、敵の弾に当たらないようにしてジャンプだ!!
◯最初は、絶対に右はしのⓀを取って、次に左上のⓀをジャンプして取ろうっ!!

最初、はじめたばっかりのときは、太っちょでかっこわるいキャラって思ってたの。だけどやってるうちになーんか愛着がわいてきちゃって、大好きになっちゃったんだ。特にダメージをうけて顔色がわるくなっちゃうとこなんかとってもオチャメだなぁ♡　うふふ。んで、敵キャラさんの顔が大ブスになっちゃう技を見っけたの。よろしくねっ♡



◯敵のはく弾に当たらないように、右はしにあるⓀを取るのはケッコームズイッ！　成功したとしても、たいした技ではないが、今までさんざん人を苦しめてきたイヤな敵の顔がバグッてしまうぞっ!!　なんとなくザマーミロと言いたくなってしまいますネェ〜ッ!!

あれ？　気がついたら載っている！　さすがハシラ!!

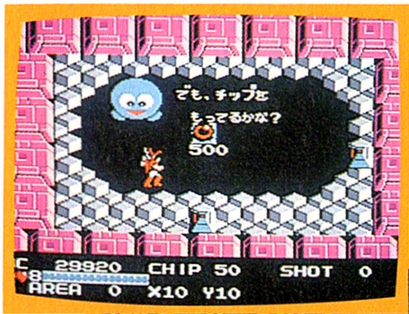
茨城県　ユニック助

必本をご使用のときは、必ず目次をお読みください

静岡県 ショッカーアキラ

封印の解き方を教えてくれたのはいいけれど…

SOFT 3

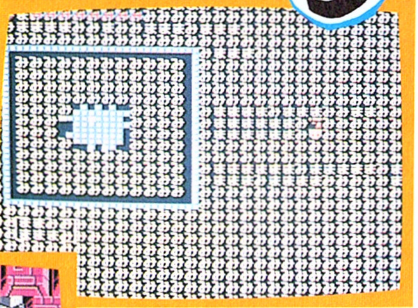


○コリドールの中の武器屋へ入ったら、青い生物が何も言わなくなるまでⒶⒷボタンを押す！ その後、セレクトボタンを一回押して、スグにはなそう!!

ガーディック外伝

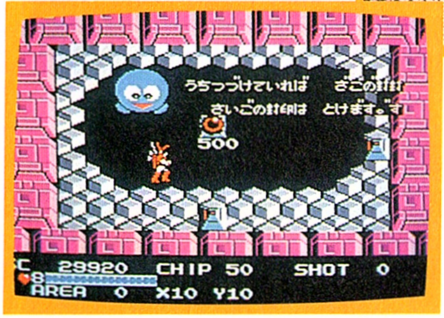
お得＋バグ　山形県・後藤勇一

○最後の封印の解き方を聞いた後も、しつこくⒶⒷボタンを押していると、メチャクチャにバグり出すぞっ！ かなりひどいバグり方だけど、一応ゲームを続けることができる。ヒマつぶしに、裏面だと思って遊んでみよう。





○サブ画面に切りかえたら、もう一度セレクトボタンを押して、さっきから押したままのⒶⒷボタンをはなす!!



○今度はセレクトボタンを押しっぱなしにする。ⒶⒷボタンを同時に押すと、封印の解き方を話し出すぞっ!!

ヤッタネッ！ スゲェー大バグを見つけちゃったぜっ!! しかも、2の封印から、最後の封印の解き方まで、全部教えてくれるオマケつきだぁーっ!! 普通にゲームを進めたい人は、最後の封印の解き方を聞いたら、サッサッと部屋から出た方がいいぞぉ。少しでも間違うと、スグにバグッちゃうぜ!!

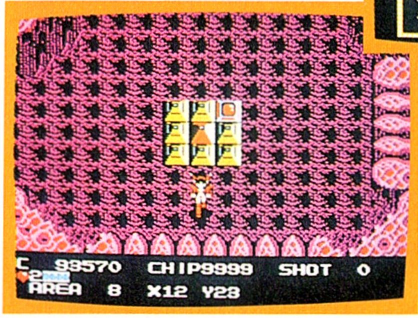
抜け出せないけど エリア8

SOFT 1

ガーディック外伝

パスワード　石川県・竹田一

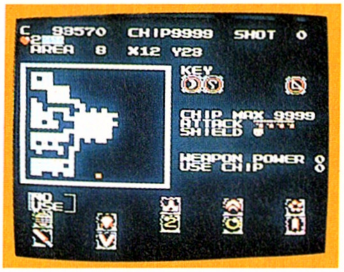




○コンティニューを選んで、パスワードを全て"こ"と入力して、ゲームスタート!!

○いきなりエリア8だっ!! チップ数は、9999の最高値になっていて、オプションを10個も持っている。ただし、ライフが2とすごく少なくて、防御力も1番低いんだっ!!

ガーディック外伝って、スピード感あふれるシューティング面が最高におもしろいよネッ！ ラビリンス内でのゲームも、ケッコー楽しめるんだけど、レベルを上げるのもチョットだるい。たまにはチップ数なんか気にせずに、オプションをバリバリ打ちまくりたいっ!! そんな人のための、究極の技を私が伝授してあげましょう。あんまり役に立たないけどね!!

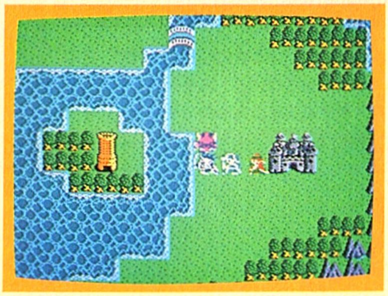


○オプションがこれだけそろっていれば、どうにでもなるさと思ったらあまいぞっ!! ここから抜け出すことはできないんだ、敵もメチャクチャ強いからスグ死んでしまう。

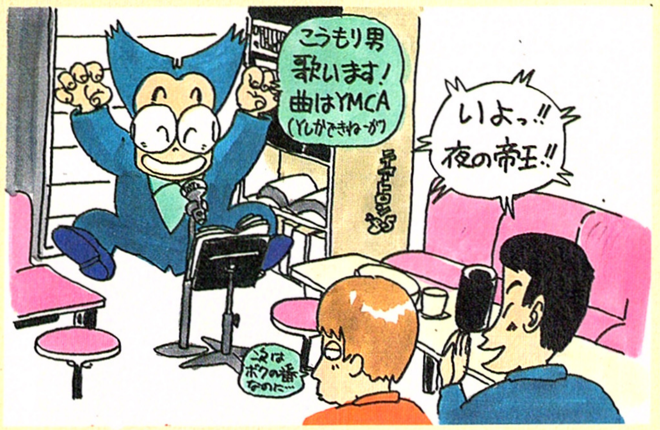
次号のお題

ドラゴンクエストIII

買えましたか？ ドラクエIII。あっ、いいっなぁキミ持ってるんだぁ。スゴイなぁうらやましーなぁ〜っ。そんじゃぁさぁ、ひとつ技を探してみるってのはどーですか、あなた!! と、ゆーワケで次号のお題はドラクエIIIザンス。買えなかったお方が、さらにくやしがるような技をお待ちしてるザマスね。もちろん!! 豪華なプレゼントを用意してるよん!!



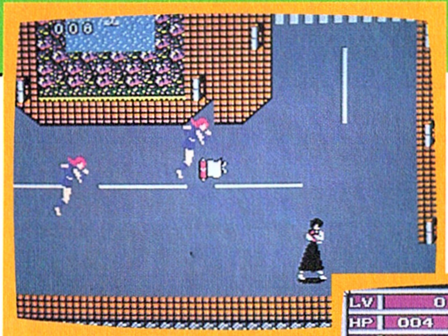
○一生けんめいヤレばクリアするのは誰でもできるっ!! そこで他人とはちょっちチガウって思ってるキミは、技をさがすのだぁーっっ!!!



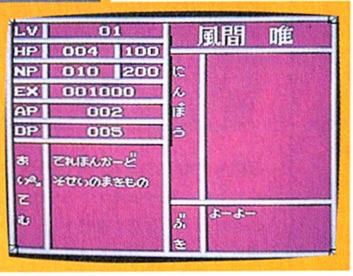


レベル1でも武器は最強だっ!!

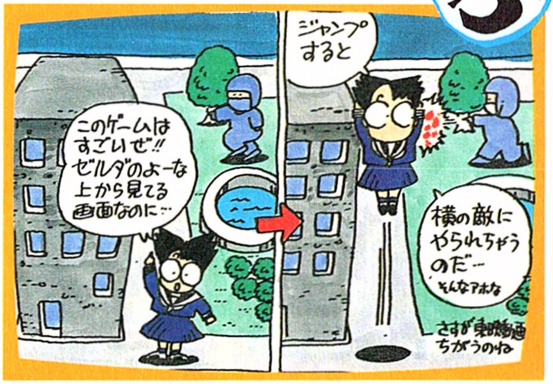
スケバン刑事III
最強武器　徳島県・森一也



○まずスタート地点からどんどん下に降りていき、川っぷちに出たら右へ右へと進む。ここでそせいの巻物をとろう!



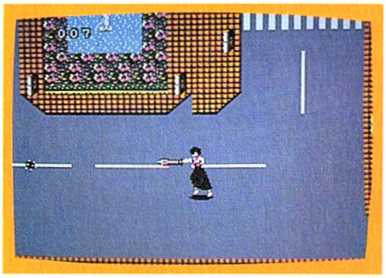
○つぎにアイテム表示画面にして、「そせいのまきもの」に矢印を合わせる。そこで、Ⓑボタンを2回押そう。すると矢印が移動するぞ。



みんなは誰が好きですかあっ!! ボクは結花ちゃんが大すきです。彼女を見ていると、やっぱり髪の長い女の子はいいなぁって、思わずボォーッとしてしまいます。それに使う武器も"折り鶴"ってゆーところがナンとも女っぽくて良いなぁと思うのです。TVで見るときもももちろん好きだけれど、このゲームの中でも彼女はいいなぁ♡ とくに、結花ちゃんが死んだ時の姿って色っぽくて、んもォーたまんない。あの姿見たさにわざと死ぬ時もあります。ところで武器が最強になる技を見つけましたっ!!

○なんと武器のないところに矢印が。ただ、忍法をひとつも覚えてない場合だけしか、この位置に矢印はこないので要注意!! そこで今度はⒶボタンを押そう。さてこの表示されてない武器とは?

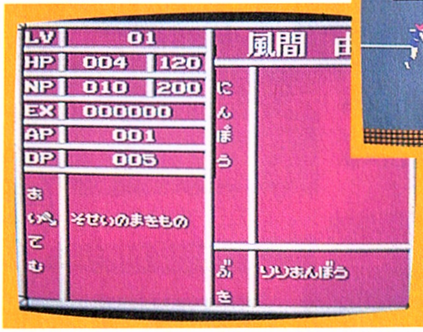


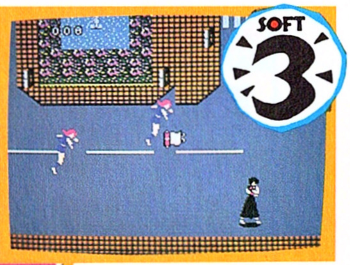


○もとのメイン画面にもどり、Ⓐボタンで武器を使ってみよう! はじめから使えるおりづる(結花)、りりあんぼう(由真)、ヨーヨー(唯)なんかとは比べものにならない強い武器が使えるぞ。

DPをいっきに上げよう!

スケバン刑事III
DPアップ　熊本県・仲田正之





○なんでもいいからまず、アイテムを手に入れよう。上の技と同じ様にそせいの巻物がベスト。
○次にサブ画面にして、今取ったアイテムに矢印を合わせよう。この場合は「そせいのまきもの」

○そして、Ⓑボタンを押してから、Ⓐボタンを押するDPがふえるのだ。メイン画面に戻し、またサブ画面にするとバグったりもする!

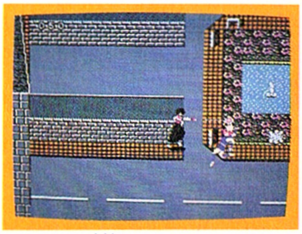
まぁねえ、ぼくは彼女たちのファンですからあんまり悪口は言いたくないんだ。けどスケ番刑事をこんなにおもしろくないゲームにしてしまうなんて、ひどいと思う。ストーリーとかもヘンだし、ぜんぜん盛り上がんない。一体このゲームはなんなんだ。でもまぁDPを上げる技を見つけたからいーか。



レベルアップのポイントはここだっ!!

スケバン刑事III
レベルアップ　栃木県・吉田初

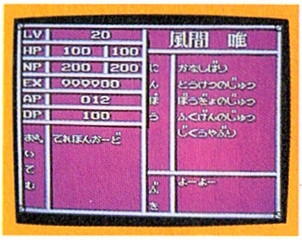
○スタート地点のすぐ上にカベがあるよね。カベのとぎれる所(ちょうど右の写真の位置)でⒷボタンを連射しようっ!!





○つづけて連射してると、あっという間にレベルが上がる。それにぜんぜんダメージを受けないから安心だぞっ!

3人ともそれぞれに成長させてあげなきゃなんないから、まとめてEXが稼げるこの技はかなりオイシイ技だと思う。まぁジャンジャン稼いで彼女たちを強くしてあげてね。ちなみにボクは唯が好き。



○連射機能付コントローラーを使ってⒷボタンをセロハンテープでとめ、しばらくほうっておこう。ラクに最強レベルまで上がっちゃうから便利だぜ!



絵のヘタなヤツはハシラで勝負だ!!

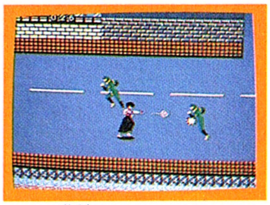
島根県 パペット万太郎

イッキにスタミナ50だ!!

SOFT 1

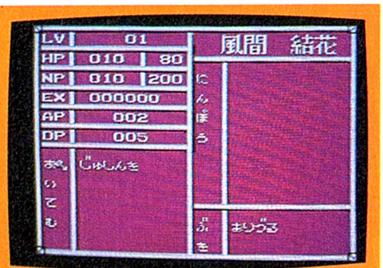
スケバン刑事III
お徳技　徳島県・佐山岳夫





まず唯を選び、レベル13まであげ ふくげんのじゅつを覚えよう!

サブ画面にして、ふくげんのじゅつに矢印を合わせ、Ⓐボタンを押す。するとヨーヨの所に矢印が移動するよね。そしたら、次にスケバン3人を選ぶ画面にして、結花か由真を選ぼう!



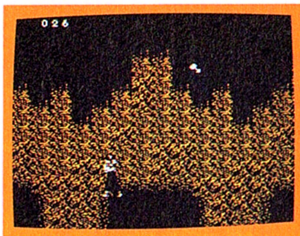


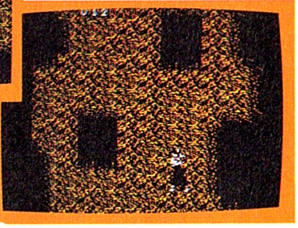
2人のどちらかを選んだら、すぐにサブ画面にして、ⒶⒷボタンを同時に押す。

するとHPが10しかなかったのが、いきなり50に増えるのだ!! レベル1でHP50はかなりお得。多少ダメージをくらったくらいじゃあ、死にゃあしないからすご〜くラクチンに戦えるのがうれしいねっ!

あーいいなぁ、女子高生っていいなぁ一っ。ぼくはまだ中学生だけどやっぱり女子高生はいいっ! ぼくの学校はブレザーなので、セーラー服が見られるだけでも、このゲームはうれしいのだ!! で彼女たちへせめてものお礼にお徳な技を発見してあげちゃったのだ。

風間三姉妹の空中散歩



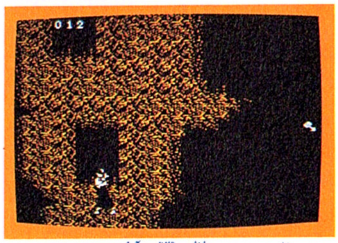


彼女たちが、空中散歩してくれちゃうのはココ、魔破羅の洞窟だよ!



落ちてゆくのにスカートがめくれ上がっちゃったりしないのはなぜっ? なんて考えずに、ポーズをかけてみましょう!!

スケバン刑事III
バグ　山梨県・豊田信行





そして、✚の右か左を思いっきり入れながらポーズを解除すると、空中に止まる!!

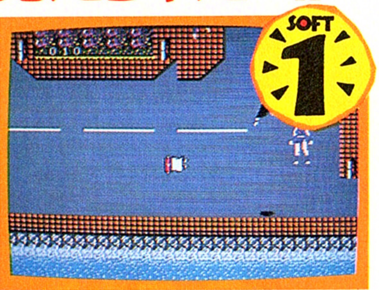
やっぱり女の子っていいぜえっ!! どうせゲームするんなら、かわいくて色っぽいキャラが出てる方がヤル気が出るってモンだよなぁ。まぁ役に立たないけどバグを見つけたのでヨロシク。

忍法をタダで覚えちゃえっ!!

SOFT 1

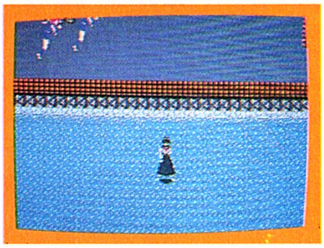
スケバン刑事III
お徳技　山形県・吉岡正志





まずは、"そせいのまきもの"を1コ取っておこう。これがこの技の基本。

そしてⒷボタンを2回、Ⓐボタンを1回押すと←がこんなとこに行っちゃう!!



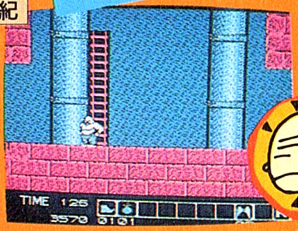
で、もとの画面にもどすと2つめの"にんぽう"が使えちゃう。結花の場合、ふゆうの術がつかえるようになる!

やっぱさぁ、ファンだったら、やんなきゃあ。オレなんかさあ、スケ番刑事は一回目からビデオに納めて残しているのだ。ゲームだってもちろんマジでやっている。そこで、お徳技があったので教えるよ。

今週のおまぬけちゃん

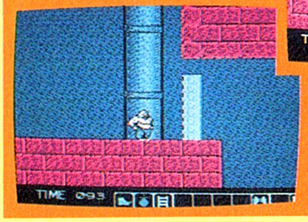
えっこんなんあるのオ〜!

スケバン刑事III
バグ　千葉県・高野由紀





ドサッと出てくるコーモリを倒すと右の壁が消えて進めるね。しかし、ここではしごを出して一度のぼってきてごらんっ!!



すると、壁が再生していて外に出れなくなってしまう。リセットしてねっ!

あの、すっごくなさけない技を見つけたのでみなさんに教えます。くれぐれも必負なので、よっぽどヒマな時以外は、やらないことをオススメいたします。それでわ。

募集!!

へへへッ、こいつはマヌケだァ! 大笑いできるぜ! というような技やコマンドを大募集だ! ハガキをドンドン送ってネ!!



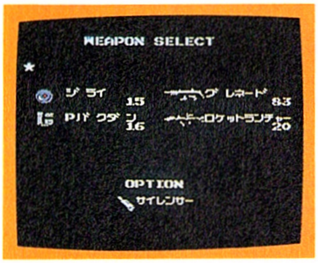
SOFT 1

○まず、コンティニューにしてパスワードを56ABC DEFGH IJKL M NOPQR ST UVWと入れよう。するとアイテムも武器もほとんど持っていてクラスも最強でできる!

楽チンパスワード!!

メタルギア

パスワード　東京都・大島考



○手に入れるにはかなりたいへんなロケットランチャーがあるのがウレシイ。グレネードランチャーが83発っていうのもほとんどメいっぱいなので、こいつはベンリだぞっ!!



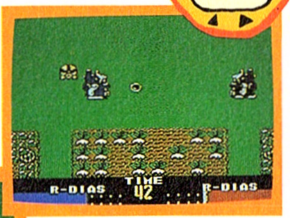
アイテム集めがめんどっちい人が泣いて喜ぶパスワードを教えましょう。なんつったってこのパスワードで始めれば、今までアイテムがなくて行けなかったところにもラクにいけるし、倒せなかった敵も武器を使ってカンタンに倒せるかもよ。とゆーわけけで、スゴイ技なので載せて下さいね。

○アイテムなんかほぼ全部そろってるぞ!! 無いのは、ユニフォーム、双眼鏡、コンパスあとカードがいくつか。ラク勝だねっ!!

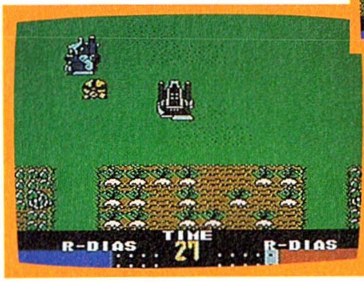
ビームが止まったぞ

SDガンダム

バグ　埼玉県・田所昇二



○この技は、1Pでも2Pでもバトルモードになれば、いつでもできるぞっ!!

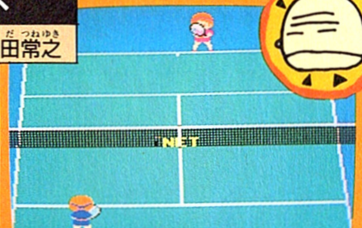


○やり方はとっても簡単だ! バトルモードに変ったら、Iコンの✚ボタンの左と、ジョイカードの✚ボタンの右を同時に押してビームを撃つ! すると不思議な事に、ビームが途中で止まるんだ。そのビームに相手がさわるとダメージを受けるよ

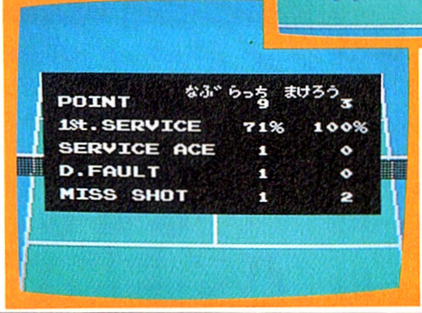
ズルチョンサーブだ!!

ファミリーテニス

サーブ　東京都・山田常之



○なぶらっちを選び、奥のコートからサービスする時に、ネットの下の部分をねらおうっ! フツーはFAULTと表示されるけど、NETと出たら成功だぞっ!!



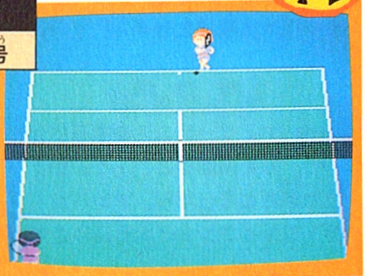
○タイミングがムズかしいけど、成功すると自分の得点になっちゃう。しかも、サービスエースとして記録されるんだ。なぶらっち意外でも、この技ができる選手がいるから、キミもいろんな選手でタメしてみてネッ!!

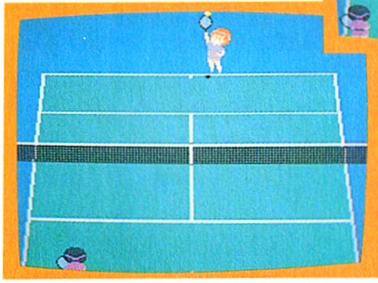
元祖ひとり時間差サーブ

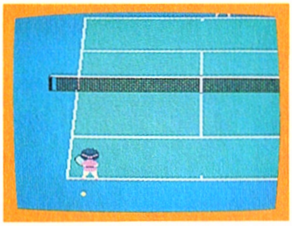
ファミリーテニス

サーブ　サラリーマン3号

○サーブの時、ⒶⒷボタンをほんの一瞬ずらして(ほとんど同時に)押そうとするとトスがあがり1回空振りする。
○そしてすぐにもう1回ⒶかⒷを押すとちゃんとサーブが打てるのだっ!!







○対人間でこの技をやれば相手はミスったと思い油断するのでエースがとれるぞ。



いいネタがピーンときたらすぐハガキ

群馬県 火炎竜



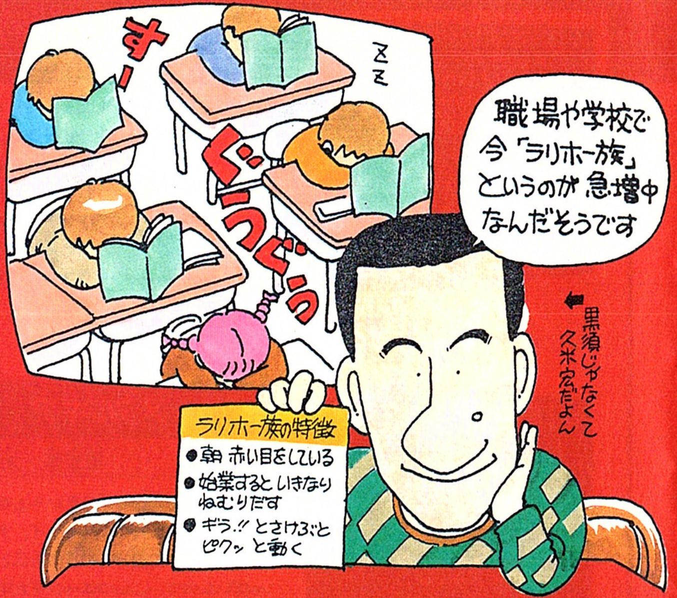
ハガキを出しましょう!!

みんな〜毎日しっかりファミコンやってるかい! それでもって、ウラ技なんか見つけたりしてないかな? そういう人は今スグに、ハガキに書いて送ってください! すぐれた技なら、ファミコンソフトのオマケつきだぁ〜っ!! それに名前が出るから、友達に自慢できるぞ! だからハガキをドンドン送ってネッ!!



読んで笑ってためになっちゃう！

FNN



ウヒョーッ!! 頭ん中がメダパニッ!! あっもう時間がない!! ピオリム、ピオリム!! のっけからワケのわかんないフリで始まっちゃうFNNだぜい。と、ドラクエIIIのためにおもちゃ屋の前に並びながら原稿を書くのであった。（なわけねえだろ）



ハシラの掟は俺が守る!!
宮城県 C・サンダース

三国一の大バグ野郎

突然ですがお知らせです。ぬわんと！ FNNの単行本がもうすぐ発売されるのだ。みんな本屋に予約しとこうっ!!



今週の三郎大賞



やるだけ時間のムダです（うそ）でもドラクエIIIは、なかなか手に入んないだろうから、それまで地道にクリア目指してガンバッテネッ!!
兵庫県・唯川めい

やい、バップ!! 「スーパーダイナミックバトミントン」「スーパーリアルベースボールビッグエッグ」だとぉ。よっぽどすごいゲームなんだろうなっ!!
長野県・毛先がキュー太郎

やい女神転生！ 逃げる時少し間をおかないでくれ!! 心臓に悪いんだよ！
島根県・パペット万太郎

イーストキューブの発売日未定ソフト「王子ビンビン物語(仮称)」おまえなぁ、ウケをねらうなっ!!
神奈川県・水野利之

パーティ組んで歩いていて、落とし穴におちる時、なんで全員おっこっちゃうの。先頭のやつだけ落ちればいいじゃんか。
愛知県・キャピーさんの弟子

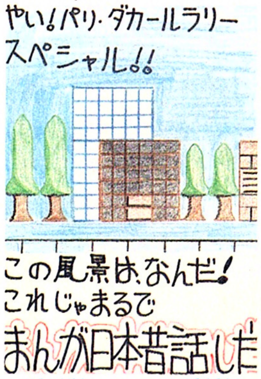
やいボーステック「モンスターは、約30種」なんて堂々とチラシに載せるな!!
和歌山県・堂前真輝

ファミリーテニスのなぶらっちとえばると！ どこかで見た顔だと思ったら、アンドレ・ザ・ジャイアントと大月みやこではないか!!
岩手県・チャレンジャー

謎のマガジンディスク「ナゾラーランド増刊号スペシャル・クイズ王を探せ」と、スーパーディフォルメガンダムワールド「ガチャポン戦士」スクランブルウォーズ。おまえらっ!! タイトルが長すぎるぞ!!
神奈川県・中村康之



北海道・ザナドゥII



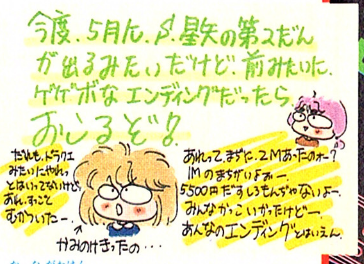
広島県・つるには丸丸虫



神奈川県・中村康之



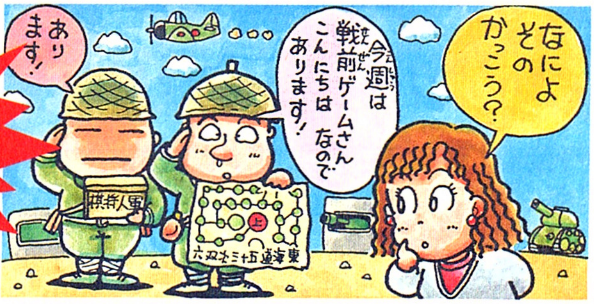
福岡県・マグナムＴＡ



神奈川県・げりちゃん

1000円ゲームさんこんにちは

安さバクハツ



みそおすすめゲーム

いやー、よかったよかった。ナムコカップで勝ててよかった…ってわけで、今だに勝利の美酒に酔ってるみそでおま。えー、今日は少し残念な話をします。実はこのコーナーは次回で終了するのであります。そろそろネタがつきてきたってのが理由。特に最近の1000円さんは回転が早くて、この前出たゲームがいきなり安くなってる。自分がやって面白かったのをおすすめするコーナーなので、最近はオイラが対応しきれないのよね。誰か別の人がまたやるのも面白いかと思うんで「第1部完」としときましょう。

さて、報告にまいろう。長野県のビッチくん(No.014)から来てる。「熱血硬派くにおくんが1980円」とのこと。

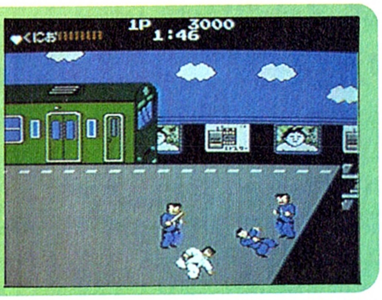
これはけっこう買い物なんじゃないかしら。くにおくんはハマるぜ！ 飛びゲリのタイミングをつかむまでは、難度1でもムズイ。相手を投げたり、上にのってボコボコたたいたりするのがよろしい。ゲームとしての完成度も高かったんじゃないかな。

今週の一本

熱血硬派くにおくん

■テクノスジャパン ■5500円

設定はビーバップからいただいてきたっぽい。健康優良不良少年が敵の不良とボコボコケンカをするゲーム。右の敵にはⒶボタン、左にはⒷと、方向をボタンで決めるのが新しかった！



読者の選んだ オレのおすすめゲームさん

読者のイチオシのゲームを紹介するコーナー！ かなり本数をやりこまないと選べまへん。(そーでもないか) マニアックな人向き！

オレっちのオススメゲームは
なんつっても
エキサイトバイク
だ!! コイツはおもろい!!
RPGやAVGをやったあと
ブロロロとぶっとばすとサイコーだ
後輪で相手をこかすと
ストレスかいしょうになるぜ!!
今ごろのクソゲーよりオモロイゾ！



広島県・つるには丸丸虫

なつかしー！ エキサイトバイクはよかったよな〜！ 爽快感があったよ。エディットはめんどーだけど。

僕のおすすめゲームは何といっても
メトロクロスだね!!
あの個性のあるキャラクター
スピード感のあるゲームでんがり
それになんといっても
BGMがサイコー
発売から一年以上たっているまも
おぼえてるぜ！
ファミスタの後に発売したので
すっかりかげがうすくなったメトロクロス
もっと売れてもいいと思う
by Mr.F [redacted]

静岡県・Mr.F

すまん。これやったことないんだ。横スクロールモノでは、かなりいい出来だとのことだ。なるへそね。



無勝手流価格設定コーナー 目方でドン

このコーナーもあと2回で終ってしまいます。長い間応援（してねーか）ありがとうございました。じゃ、ま、いってみよー！

●ゴルフ（旧作） 1980円

昔はないわ、賞品はないわ…まこのていどでしょう。

●プロゴルファー猿 980円

なにこれー。ここまでくるとゴルフじゃないよ。

神奈川県・ブッツン中野

♨けっこうマジに価格つけてんのねー。そーいえばデータイーストさんのゲームにあったコピー「猿もはだしで逃げだす」ってのは笑ったなー。

●ビーバップハイスクール

これを買う子はいじめられっ子が多いと思うので2割引！

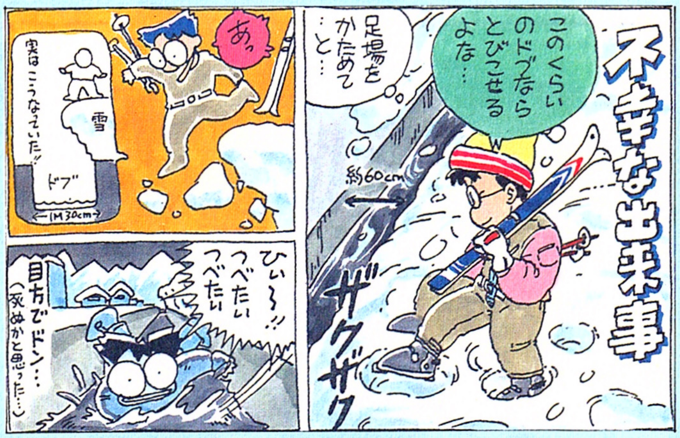
高知県・ブッツンアイス

♨いじめられっ子ってのはお金を持ってないのかしら…。あまり意味がよーわからん。次！

●バーガータイム タダ

お金をかえして！

愛知県・生田佐智子



♨出た！ ナムコの代表的クソゲー!! これは本当にナムコか？と疑ってしまいました。オイラも買ってしまったんだよぉ〜ん。

●スケバン刑事Ⅲ 700円

キャラがスケバン刑事じゃなかったら誰も買わないから。

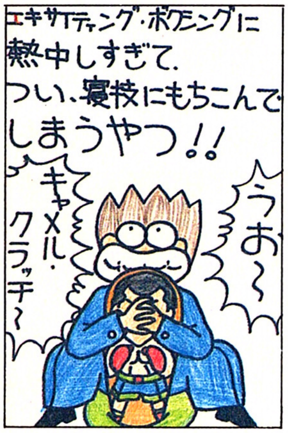
埼玉県・ミスマテリアル

♨こやつ、シュールに攻めてくるなぁ。笑いの中に厳しい現状を指摘するなんぞ、ただものではない。

カステラ一番 電話は二番 三時の読書は必勝本

群馬県 鈴木正明

いくらなんでもいないだろ!!



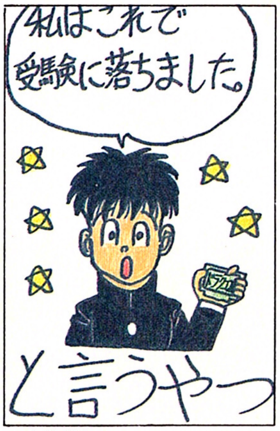
広島県・つるには丸丸虫



東京都・ゴールドスライム



神奈川県・げりちゃん



静岡県・ヒーローくん

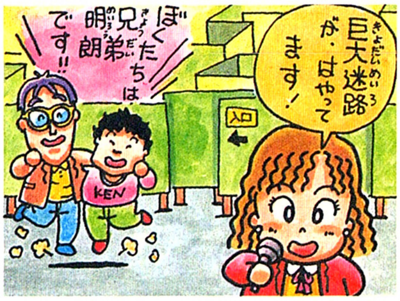
☆**燃えろプロ野球87'** というひねくれたペンネームで応募してくるやつ！
福岡県・マグナムＡＴ

☆パチプロパチ夫くんをやるときＡボタンを**洗たくバサミ**で挟むやつ!!
高知県・じゃっきぃず

☆ドラクエIIIで、ギャンブルに負けすぎると、パーティ全員が**すっぽんぽん**になると思ってるやつ！
大阪府・高橋一正

☆**ドラクエIII**のパーティーの仲間それぞれに**ファミスタ**の選手の名前を入れるやつ!!
大阪府・那夢虎

☆ドラゴンクエストIIIに続いて**IIIシリーズ**を出すソフトメーカーさん!!
秋田県・ペガサス流星拳



☆**ファミスタ87のシール**をはがして、ファミスタとわからなくするやつ!!
神奈川県・助さん戦士

☆どうしても必**しっ勝本**と言ってしまう奴！勝本のことを、
東京都・キミキヨ

☆**どーせ減点パパ**はなくなったんだと思い、マンネリするやつ！
北海道・メラメラ

☆**主食がスニッカーズのやつ!!**
群馬県・鈴木正明

ヘタな投稿、数書きゃ載れる
神奈川県 げりちゃん

禅の心で笑いに挑む！ ナゾラー問答



○西武ライオンズのサード背番号"7"といったら誰？
答 ①あさげ ②ひるげ ③いしげ
東京都・うるとら7

○ミシンなどをつくっている会社は？
答 ①スーパーマリオ ②ブラザー ③ズ
北海道・メラメラ

○ファミスタ87でスパローズの4番打者は誰でしょう？
答 ①ほうなあ ②あほうな ③におうなあ
兵庫県・れいぞうこ

○牛のなき声は？
答 ①おまえは ②モウ ③しんでいる

○マリオの弟の名前は？
答 ①カルビー ②ルイジ ③アナ
大阪府・高橋一正

—以上、どさっと載っけてやったので感謝して次もハガキを出すよーに!!

すっすっげーっっ!! ぬわんと今回このコーナーに13枚もハガキがきちまった。今まで、来たハガキ全部ってカンジで使ってたのによぉートホホ。ってなワケでまだまだ品ウスのこのコーナーまずはいってみましょーザンス。

○ドラゴンクエストIIの最後の敵は？
答 ①ドレミ ②ファソラ ③シドー
北海道・れいぞうこ

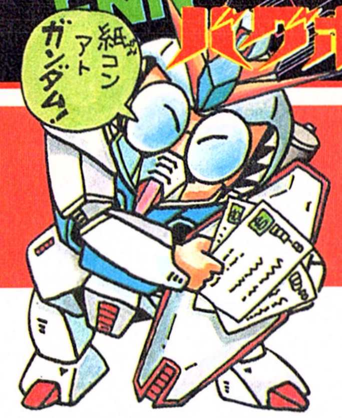
○骨を英語で何という？
答 ①ヒッ ②ショウ ③ボーン

○ドラゴンクエストIIIで金もうけの得意な職業は？
答 ①しょうにん ②ひこくにん ③べんごにん

○コアラが好物の木の名前は？
答 ①キャ ②ピー ③ユーカリ
岩手県・チャレンジャー

紙コンアトランダム

どーも、板垣退助です。ポテチン。だれだテメェー！という前フリから始まりました紙コンに乞ご期待!!

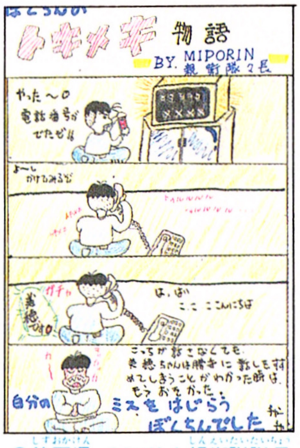




⬆埼玉県・デエーミノ

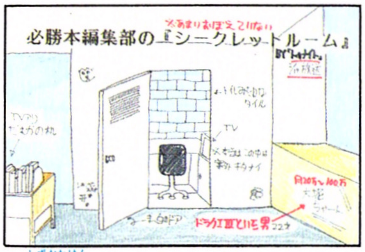
よくできました

♨広告をうまく利用した作品。花束を持たせることによって可愛らしさと力強さを両立。フキダシでより高い効果を出す！



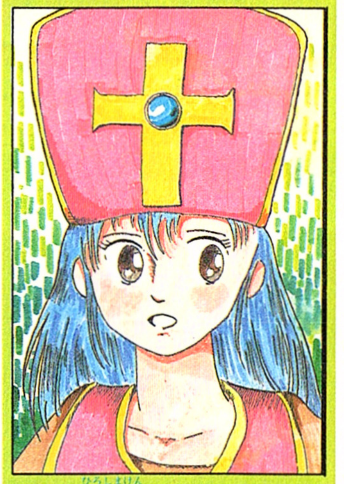
⬆静岡県・みぽりん親衛隊隊長

♨いるいる。こーいうやつ、10人に8人はいたんじゃねーの。ダッセーェ!! と言ってる自分がそうだった。



⬆静岡県・マジカルエミFC

♨トゥナイトを見た人はわかるだろうが、ゲーマーはこういう環境でしごとしてるんだっ!!



⬆広島県・"あれあれ"

♨うひぇへっへ。こりゃいいっ。べ、別にやらしい意味じゃなくて絵がいいと言ってるのです。なんとも可愛い僕の好み！



➡熊本県・namcotman

➡静岡県・温泉ギャル

♨オイオイおぉい！　どーでもいいけど美化しすぎだよっ！　こんなアゴが尖ってたら危いじゃんか！



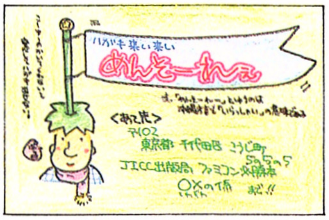
⬆兵庫県・唯川めい

♨地方色豊かな一枚。方言の勉強ができるうえにJICCの宛先までしっかりわかっちゃうお得な感じのハガキ！



⬅愛知県・ポッカリアス在間

♨う〜む。インパクトの強さで攻めてきたな。しかし、いいかげんに書いたアンバランスさが面白いじゃんっ！



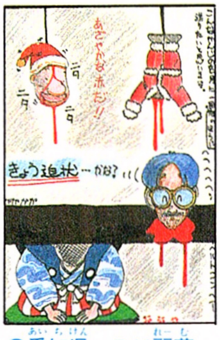
サクラサイタ、ドラクエトケタ。

静岡県　サクセス



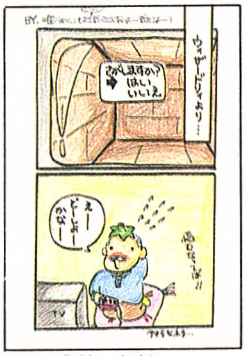
⬆神奈川県・げりChan

♨私もとても残念に思います。このような心ない人が世界をダメにします。



⬆愛知県・DH麗夢

♨血の色が鮮やかで、キョーレツなインパクトをあたえてくれた優秀作品！



確かに今さらだが投稿人が女の子だから…。

⬆兵庫県・唯川めい

今週の高橋くん

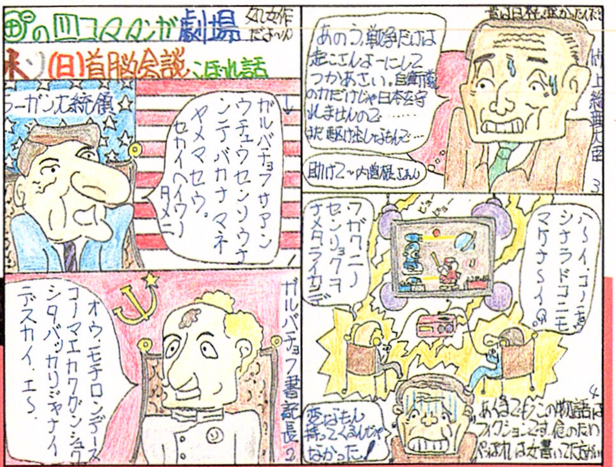
♨ヒーヒー笑っちゃうよこれっ!!　16連射もかなわないってコピーがけっさく!!　今後の作品に期待がもてそーだねっ!!

⬇新潟県・丸山和雄



四コマまんが倶楽部

♨こりゃ珍しい！　政治ネタの四コマじゃあぁ〜りませんか。必本にとって貴重な作品ですね。似顔絵もかなり似ていてプロっぽい感じがする。こぇしからもこういうの送って欲しい！



⬆埼玉県・デンコとヨウコ



FC誌界の東京ドーム。次号の必本は3月4日発売です！

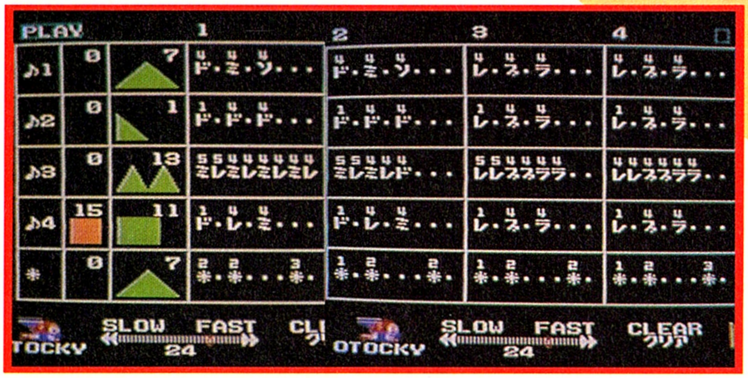
君こそファミコンミュージシャン

ファミコンスーパーヒットスタジオ

ついにファミリー・コンポーザーネタがきたから載せるぜ！ 今回はまだ顔見せ程度だけど、反響があればメインになっちゃうかもしんないよ。そんじゃー始めよう！



♪オトッキーで作曲だ！
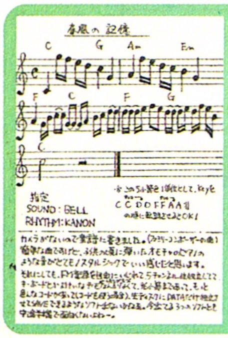


★マイケル・シェンカー

北海道／レッドブルーマ原

なーんだマイケル・シェンカーなんか好きなの？ ヘビーメタルっつーワケだナ。データのほうもいかにもギターのリフって感じで、たまにはこういうのもいいかもね。とってもキッチリ打ち込まれてるから、単行本の「ハードロックでいこう！」なんかを気に入った人にオススメ。

ファミリーコンポーザー



大阪府／ゆめきかける

ファミリーコンポーザーのデータを送ってもらう場合、楽符又は図に書いて4小節分で頼みたい。そうすればデータはこっちで打ち込むからねーっヨロシク。

F.Cスーパーヒットスタジオ.
～愛しき日々に乗せて歌おう!!～

この困難は どうしても
僕の頭じゃ(では) 解けなくて
時間だけは 費したけれど
もうこれ以上 進めないよ
もう少し 雑誌に
ヒントがあったなら.

もう他の事手につかず
ゲームの事だけ 頭に浮かぶ
謎が解けない 口惜しさに
夜も眠れぬ 僕なのさ.

"RPGが解けず
悩める人に謂げる歌.

★愛しき日々

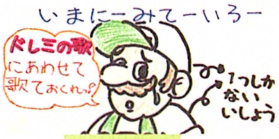
山口県／うるとら7－11

あの堀内孝雄の歌ってる大ゲサな曲、「愛しき日々」に合わせて歌う。ヒジョーにまじめに詩を作ってきたって感じだナ。原曲に合わせて、ネチッこく歌うとすんごくバカらしくていいねぇ～コレ。カラオケ大会があったら一度歌ってみるとヨイね。

★哀愁のルイジ

哀愁のルイジ 作詞Y.K

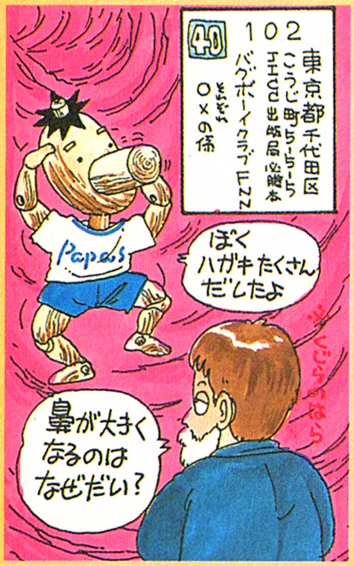
♪おーれはーわきーやくー
マーリオは主役ー
どーしてーマリオはー
いーつでもHAPPY(ハアピー)ー？
どーしてーおれーはー
人気がないのー
もーうぐれちゃうぞー
いまにーみてーいろー



どっかの／Y・Kさん

こいつも選曲がキワメテ良い。歌詞だけじゃなんだかよくわかんなかったけど、歌ってみて良さがわかった！ 最初の一行以外は語呂もピッタシ。タイトルもキャッチーでよい。

よりどりみどりのお笑いコーナー群！



ハガキが載れば名前が載るぞっ!! 日本全国に君のセンスとファミ知識の豊さを知らしめるのだっ!! さぁ急げ、この時を逃してはならない!! 今すぐハガキを出すのだっ!!

三国一の大バグ野郎

ソフトメーカーに文句をつけるユーザーのためのコーナー!! 思ったことを心のままにぶつけよう!! ゲームの世界に矛盾やウソは許されない!!

いくらなんでもいないだろ！

いねー・よいねーよ！ ずえったいいねーよ!! と笑いながらも心当りにヒヤッとしてしまうこのコーナー!! 他人を告発してあざ笑うもよし、自分をネタにしてイタブルのもよし!!

紙コンアトランダム

絵ネタならばなんでもアリ！ 上手下手は問いません。おまけに、切り貼りネタも増加の一途をたどる、混乱のコーナー。ネタ切れの恐れナシ！

ファミコンスーパーヒットスタジオ

FC誌界唯一の教養あふれる？ 音楽講座。ほとんどケン坊の趣味のコーナーとゆー話もチラホラ。ファミリーコンポーザーに期待したい。

1000円ゲームさんこんにちは

すばらしいゲームをすこしでも安く!! お得な情報まっています。あなたから私へ、私からあなたへファミコンキッズのお買得情報コーナー!!

こうじまち画報

○ナゾラー問答○

お待ちしてますナンセンス!! ファミコンネタで挑む禅の世界だっ!! 切れ味のスルドイやつを待ってるぜ。

○自分でドン！○

もう、押しつけられたゲームの値だんなんてゴメンだ!! ゲームの価値を自分で好き勝手に決めちゃおう！

○四コマまんが倶楽部○

絵の上手下手よりまずはセンスが大切だね。君だけの世界を4つのコマで表現するんだ。期待してるぜ!!

○ふれあい日記○

日常の生活の中で、ふと感じるあたたかい心。何気ないふれあい…。真心のおハガキ待っています。



バグボーイのお笑いコーナーが
単行本になったぞ!!
フライデースペシャル69
バグボーイデラックス
バグデラ!!と呼んでネ
ギャグ爆発!!
あの名作ハガキが
帰ってきた!!
スライムファン／一撃シリーズ
こんな敵キャラ見たことない
だから大好き高橋くん
ほか人気コーナー総登場で
3/5発売
定価390円
おんや?
ないいない
ばぁ〜か!
おばけキノコ
定価380円
フライデースペシャル68
アイドルホットライン
中山美穂の
トキメキハイスクール
必勝ファンブック
ワクワクドキドキの
恋のドラマを体験しちゃおう!
ミポリンファン必見!!
未公開オリジナル写真もいっぱい
JICC
出版局

月刊宝島特別編集

ラジカルスケートブック 特別版

絶賛発売中！

RADICAL SKATEBOOK

1+2



■AB版■定価840円

スケボー小僧の必勝本！

これから始めようとしている人も、
もっとうまくなりたいキミも、
これ1冊で、すべてがわかる！
スケボー最新&究極テクニック

インタビュー
スティーブ・キャバレロ
トニー・ホーク
ランス・マウンテン
マイク・マクギル
レスター・カサイ
豊田貢
クリスチャン・ホソイ

日本急襲！
ボーンズ・ブリゲード徹底解剖

豊田貢プロランページ大技公開

ストリート
バーティカル
フリースタイル

スケートテクニック完全マニュアル

■本屋さんに注文してネ！
この本は全国の本屋さんで発売中です。店頭にない場合は、読者プレゼント・アンケート・ハガキの横についている注文書に、住所、氏名、年令、電話番号を記入して、近くの本屋さんに持って行こう。そうすれば確実に手に入るゾ！

この本は、大好評だった宝島増刊「ラジカルスケートブック」「同・技術編」を1冊にまとめたスケボーの本の決定版です。

JICC出版局


月刊宝島特別編集
幻のスーパー名著、7年ぶりに完全復刻!!
愛しあってるかい
RCサクセション
ハードカバー版
■定価1200円
バンド結成から4・19野音まで
イースター
ラフィン・ノーズ
森田義信著
■A5判■定価1000円
1987年4月19日の
日比谷野音以後、
初めて明かされる
ラフィンノーズ・インサイドストーリー

読者プレゼント NO.1

SUPER GOLD（スーパーゴールド）プレゼント

毎号カセット300本が当たる!!

毎号欲しいソフトが300本、170名に当たるSUPER GOLDプレゼントだ。毎号30ずつついてくる、SUPER GOLDをためれば、2本・3本とまとめてもらえちゃう。右の表を参考にして目標を決めてね。ソフトは君のほしいものなら何でもOK。カセットでもディスクでも大丈夫だぞ。さぁ、SUPER GOLDを今すぐ編集部へ送っちゃおう。ビッグなチャンスが君を待ってるぞ。

30 SUPER GOLD（30GOLD ゴインキョシール1枚）	ほしいソフト1本	抽選で80名
60 SUPER GOLD（60GOLD ゴインキョシール2枚）	ほしいソフト2本	抽選で50名
90 SUPER GOLD（90GOLD ゴインキョシール3枚）	ほしいソフト3本	抽選で40名

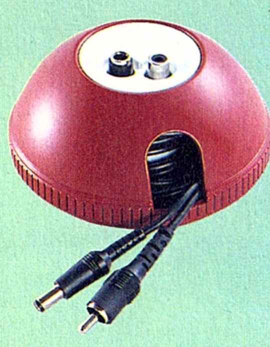
★ゴールドがそのまま使える!!

去年大人気の「ごいんきょクエスト」についていたGOLDがこのプレゼントに使えるぞ。30GOLDは30SUPERGOLDに相当するから、アイテムを逃しちゃった人もガンバって応募してね。

★ゴインキョシールもそのまま使える!!

「ごいんきょにおねだり」についていたゴインキョシールだって、このプレゼントに使えるんだ。シール1枚が30SUPER GOLDとして計算できるからね。

今回のFCグッズ



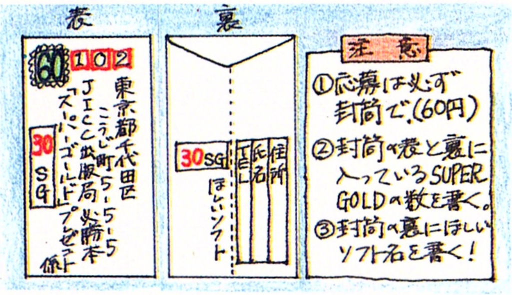
ダブルチャンスプレゼント 3名

ファミコンリール（ホリ電機）



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！　封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは3月18日㈮当日消印有効。発表はVol.10の予定です。





読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



③釣りキチ三平（ビクター音楽産業）



①プレデター（パックイン・ビデオ）



④ワードナの森（タイトー）



②ファイティングゴルフ（ＳＮＫ）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、３月18日㈮当日消印有効。（消印については郵便局に確認するといいよ）

発表は、４月15日㈮発売のVol.10のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol. 2 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

青森県・国府弘之　宮城県・田辺浩司　茨城県・小松勇規　埼玉県・横山貴文　千葉県・大貫美知子　東京都・荒川良平　神奈川県・福原貞雄　富山県・日野雅宗　山梨県・潮光一　岐阜県・小林隆広　静岡県・千波洋昭　三重県・荻原康雄　大阪府・永峰文夫　和歌山県・西橋俊一郎　島根県・下野大輔　広島県・粟屋博司　徳島県・野口智英　佐賀県・山中隆明　熊本県・牧野訓行　鹿児島県・宇ノ沢啓太　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・中平知恵　岩手県・塩川源一郎　山形県・五島憲典　群馬県・尾形正一　千葉県・中里定治　新潟県・日下太郎　長野県・小暮健三　静岡県・小湊良子　愛知県・小川真道　滋賀県・横内寛　奈良県・小山田則明　兵庫県・井上洋次　岡山県・有森信高　山口県・平野栄一郎　高知県・赤木龍男　福岡県・谷部玲二　佐賀県・高橋輔　熊本県・菅原直道　沖縄県・小川真二　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・三ノ瀬講介　岩手県・舞原大治　秋田県・森田和恵　山形県・渡辺光一　茨城県・稲木康之　栃木県・藤井盛夫　埼玉県・片桐周平　東京都・長坂剛志　神奈川県・浜林広樹　富山県・竹多富士雄　福井県・大地たけし　山梨県・郷田敦史　長野県・奥山田功治　愛知県・頼近和之　大阪府・矢島大八　兵庫県・前浜勇以知　高知県・永富順一　福岡県・斉藤竜次　大分県・古旗長春　鹿児島県・代平治 他20名

★ミニコマンダー

福島県・久戸見俊和　三重県・江沢健太　島根県・大久保清

アンケート・ハガキ・プレゼント

★ファイナルファンタジー

岩手県・今村圭一　栃木県・泉太一朗　埼玉県・古場朋広　石川県・槙原好文　岐阜県・大磯隆路　京都府・沢吉進　和歌山県・白金高望　島根県・中曽根英明　広島県・増田崇史　愛媛県・梶原浩司

★ナゾラースペシャル

北海道・小佐野均　秋田県・谷村栄治　埼玉県・定岡国治　富山県・賢持雅彦　長野県・小林敏之　愛知県・西柿和彦　滋賀県・安字知清晴　兵庫県・宮田慎吾　岡山県・鈴木勝洋　佐賀県・松尾泰明

★ファミリーサーキット

山形県・有村浩太朗　千葉県・戸浦晃　神奈川県・推名豊和　静岡県・脇本竹生　奈良県・窪田良輔　広島県・新山いずみ　山口県・原健一　香川県・阿山春彦　福岡県・藤本純吉　宮崎県・長野有喜

★ロックマン

青森県・菊地邦広　栃木県・東野直也　東京都・竹原勝記　岐阜県・安丸芳英　愛知県・中村龍彦　兵庫県・嘉山義典　島根県・毛利保史　広島県・松田稔　高知県・磯野博孝　大分県・出口辰男

エキサイティングサッカー コナミカップ



テクニック講座

リーグ優勝を狙え

ファミスタで火がついたスポーツブーム。野球、テニスとくれば次はサッカーだよね。特にこのゲームはやり込むに従って奥深さがわかってくるタイプだから、飽きずに長く楽しめるぞ。リーグ戦で力をつけたら、友達のチームに挑戦状だ！

まずは6つのチームの特徴をたたき込め!!

ゲームが始まる前に、あらかじめ用意された6つのチームの中から自分のチームをまず選ぶ。だからその選んだチーム以外は全てライバルってことになるんだ。右にリーグ戦の相手になった場合（つまり、これらのチームが自チームのライバルになった場合）の特徴と攻略作戦データを列記しておくから、頭にたたき込んでゲームに臨んでほしい。

また、自分のチームを選ぶ場合のポイントは、ドリブル、ランニング、キックなどのデータが高いチームを選択したほうがあとあと有利。はっきりいって、EAGLESやSTARS あたりを選んじゃうと、きっと後悔するぞ。

なにしろ自チームをより強く育てたいなら、リーグ戦でバシバシ勝ち進んでいき、ボーナス得点を得ていかなきゃいけない。ライバルチームがどんな奴らなのか、じっくり研究して作戦をたてなきゃね。頭脳プレーも必要だよ。



▲リーグ戦は他の5チーム（1つは自分のチームだからね）と2試合ずつ、計10試合を消化して順位が決定。優勝すればデモが見れるぞ！

コナミカップ出場チームデータファイル

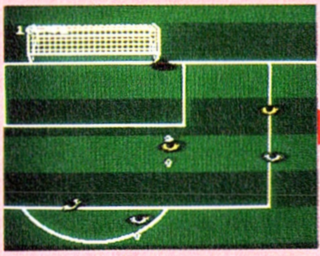
チーム	画面	特徴
EAGLES キック 20 ランニング 21 ドリブル 23 ディフェンス 40 ラック 45		攻撃、防御ともに弱い。はっきりいってカモチームだ。足が遅く、ドリブルもヘタだからいつでもボールを取れる。こちらがドリブルをしているときに追いついてきても、クイックな動きで左右にふれればマークを外せるぞ。
STARS キック 28 ランニング 32 ドリブル 18 ディフェンス 28 ラック 40		足はそう速くない。ドリブルも遅いから、ゲームの主導権は握れる。ただ、守りは意外に堅い。キーパーの動きもよく、得点を挙げるのは簡単じゃない。ただフェイントをかけたトリックシュートにはもろい面もある。
POWERS キック 19 ランニング 52 ドリブル 21 ディフェンス 19 ラック 22		駿足チームだがドリブルに余裕がない。スライディングをかければすぐにボールは取れる。また、ドリブル中にマークされたときもクイックな動きで簡単に外せる。キーパーはフェイントに弱く、得点を挙げるのは楽なものだ。
TEAM-x キック 23 ランニング 43 ドリブル 42 ディフェンス 16 ラック 25		ドリブル、走力ともに最高レベル。トリッキーさはあまりないものの、足でかきまわされると手がつけられない。ボールを後方から奪うのは望みウスだから、前方からスライディングタックルをかまそう。かなりの強敵。
WINGS キック 34 ランニング 32 ドリブル 28 ディフェンス 32 ラック 10		足が速く、パスワークもうまいため、けっこう翻弄される。さらに強いキック力を利してのロングシュート。早めにキーパーへ操作を切り替えておく必要アリ。トリッキーな動きにもついてくるから、パスを有効に使いたい。
DENDEN キック 41 ランニング 25 ドリブル 35 ディフェンス 26 ラック 18		動きが素早く、攻撃・防御とも最高レベルのチームだ。ドリブルは天才的でクイックモーションを使う。スライディングもうまい。ただパスを多用するので、インターセプトを狙うことは可能。ボールクリアは確実に！

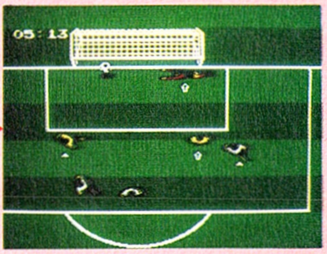
必勝の攻撃・防御テクニック集なのだ!!

シュート編

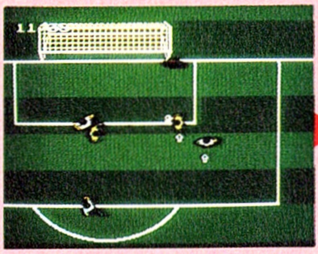
まずはキーパーの動きをよく見ることだ。そして右端か左端にキーパーをさそい出しておいて逆サイドのスミを狙う。これが定石。ただし、強敵とのゲームになると、これはすぐに読まれてしまう。そんなときにはフェイントを使ったり、味方へパスを出してシュートするなどのテクニックが必要になってくるんだ。他にも、こぼれ玉やコーナーキックをヘディングやオーバーヘッドキックシュートで決めたり、敵のディフェンスにワザとボールをぶつけて自殺点をもらうなどの大ワザもあるぞ。選手同志の微妙な位置、タイミングが成功のカギだね。

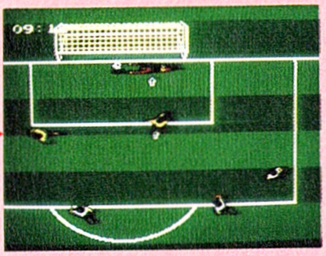
パターン 1 右か左の隅へとにかく直進。キーパーをさそい出しておいて逆サイドにシュート！ 弱いチームには効果的だぞ



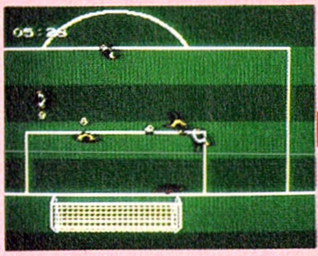


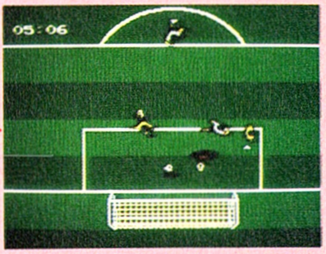
パターン 2 右か左隅にキーパーをさそい出したら逆方向に全力でドリブル！ キーパーをかわして逆サイドにシュートだ





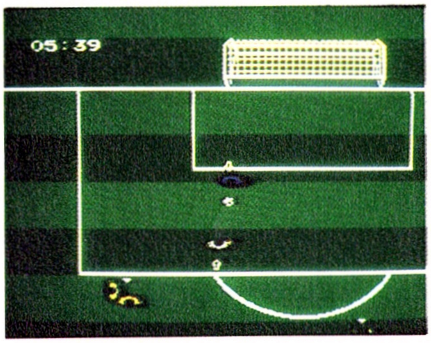
パターン 3 同様にキーパーをさそい出したら、味方の攻撃陣が逆サイドにいるのを確認してパス。そして真っすぐシュート



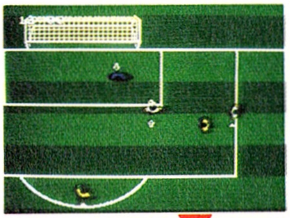


ゴールキーパー編

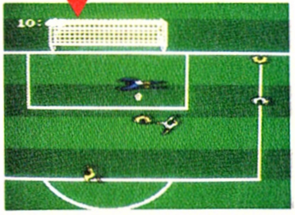
ゴール付近での攻防中にBボタンを押すとキーパーに操作が移る。危険なこぼれ玉やロングシュートには、この操作でキーパーを積極的に動かし、ボールをキープしよう。また、後ろで守りすぎてると、ボールを取っても押し込まれちゃうことがあるから注意しなきゃね。通常は敵が左右から攻めてきたらゴールポスト寄りで待ち、シュートと同時に逆サイドへ飛ぶ。キーパーが隅にいれば敵はいつも逆サイドにシュートしてくるからね。ボールをキャッチしたら、左右どちらかに移動してからゴールキックだ。これは中央からだと蹴ったボールをヘッディングされて、シュートを決められちゃうことがあるからなんだ。



▲こぼれ玉がきたら、待ってないで積極的に前に出てボールを取りにいこう。こんなときは、ノーマークでシュートされることが多いからね



◀敵が右から攻めてきたら、キーパーもまずはゴール右寄りで構える。左からなら当然この逆で構えるわけね

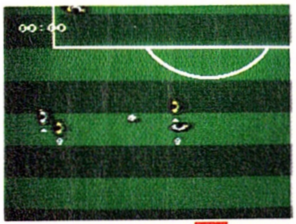


▶敵がシュートを放った瞬間に左へダイブしてキャッチ！ この作戦でほぼ完璧にゴールを死守できるぞ

パス&ドリブル編

パスとドリブルは敵陣突破の必須テクだ。ま、相手が弱いチームで、ドリブルだけで抜けられる場合はまだいい。だけどそれが強敵ならパスワークも必要になってくるぞ。例えば敵のマークがきつくて、追いつかれるとスライディングですぐにボールを獲られてしまう場合などだ。ただし、パスは敵に追いつかれる前に出そう。追いつかれてからでは、インターセプトされる確率がメチャ高くなるからね。ドリブルは単に直進していてはダメ。クイックにターンを繰り返したり、時にはクルッと1回転したりなんてのも効果的。とはいえ、強敵はやっぱドリブルだけじゃ外せない。パスと連動させて攪乱戦法で突破しようぜ！

PASS



◀敵に追いつかれそうになったら▲印のついた味方めがけて、すかさずパスを出すのだ



▶パスが行われた時点でキャラ操作も移る。ボールが届くのを待っていないで、積極的に取りにいこうね

DRIBULE



◀後ろから敵が追いかけてきた！ パスを出す味方もいないまま敵がタックルを…



▶その瞬間を狙って逆サイドにクイックターンだ。タックルをかまされた時ならよりマークを外しやすいぞ

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリー・トーク

ぼくにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

もっともっとファミスタをのせてくれ。ナムコ・カップ優勝頼む。友達と500円かけた。
（立川市・千葉茂・16歳）

▶やったね。もうかった500円で必勝本2冊買えますね。あ、そんなことしちゃいかんいかん。
（ヒラ坊）

私はドラクエIIIが買えませんでした。まさかあんなになるなんて。とってもくやしいで〜す。
（兵庫県・三谷英子・14歳）

▶同様のおハガキをたくさんいただきました。気持ちはよ〜くわかりますがそんなあせってやんなくてもいいんじゃない。人生長いんだしね。
（マッキー）

札幌じゃドラクエIIIが発売日にあまってたぜ。
（札幌市・荒明純一・13歳）

▶ほんまかいな？
（ハルク）

家でライフフォースをやっていた。そして、4面のボス、センターコアまできたときにいきなり画面が暗くなった。コンセントの方をみると母ちゃんがコンセントを持って立っていた。そして「勉強しなくていいの？」といった。僕はすいせん入学だからいいのといってしまった。本当はちがう。
（長野市・朝日正広・15歳）

▶リアルなお話ですね。
（マッキー）

ツインファミコンの拡張端子は全然役に立たない。スーパーファミコンがでたらツインはどうなるんでしょ。
（島根県・神田徹也・16歳）

▶あの端子はいったい何だったんでしょうね。そのうち何とかなるだろうとは思ってましたが、ちょっと先のことはわかんねえなあ。
（ヒラ坊）

私のクラスにはファミコンのはなしがまともにできる人って私をふくめて2人しかいない。女子校ってせいもあるけど、女の子っていまだに「さんま」とか「スーパーマリオ」とか「ドンキーコング」(！) にいっしょうけんめいになっている人がやたら多い。おもしろいけど「あきないのおっ!!」っていいたくなる。いっちゃ悪いがゲームがヘタである。「必本」を読みなさい。「必本」を!!
（広島県・宝積恭子・13歳）

▶恭子ちゃんは友達とバグガール・クラブ広島県支部でもつくったら。
（井）

僕たちが遊びでやってるゲームを心血そそいで調べ上げ、このような立派な本を作りあげ僕らに情報を与えて下さる（親はメーワクだといっとります が）みなさま方に頭が下がるかもしれないと思う今日このごろ。マル。
（秋元孝之・13歳）

▶秋元は住所ぐらい書くように。
（ハルク）

編集部の人たちはたぶん僕の想像だけどお金持ちだと思う。
（山形県・深井敏行・13歳）

▶神にちかってそんなことはずえったいない!!ビンボです。
（ヒラ坊）

PCエンジンクラブがサイコーによかった。R−TYPEほしーです。くろすさんをいぢめる絵はかわいそうなので少なくしてあげてネ。みそさんは想像してたよりカッコイイ。
（小樽市・伊藤由美子・15歳）

▶くろすは一年間でずいぶんと成長したと編集部で評判です。な、くろす。
（ヒラ坊）

ファミコン誌ではじめて買ったのがHIPPONなんです。パソコン誌とちがってカルイからイイ。いいつくりをしている雑誌だなあと素直に感心しています。最近のファミコン・ソフトはパソコンからきた人間にとってはうれしいですね。移植が多くて、何といっても安いんですから。パソコンの3分の1くらいでソフトが買えたりしますからね。ではえんど。
（木更津市・福田文夫・18歳）

▶パソコン業界もこのところ元気ないしなあ。もっとがんばってくらはい。
（ハルク）

私も必勝本を誤解してました。ごめんなさい。
（墨田区・恩田昌弘・14歳）

▶Vol.4で香川県の西尾徹にいきなりあやまられて以来、これまでに約14人からごめんなさいといわれてしまった。
（井）



静岡県の鈴木淳子さん、横浜市の安藤千恵さん、千葉県の松川由美坊からのバレンタイン・チョコを一人で食べた寿司屋の息子

高専に通っている人は高1とすべきなのかその他の学校とすべきなのかどちらでしょうか？
（山口県・矢野雅稔・16歳）

▶高専1と書けばいいんじゃない？
（マッキー）

内容が濃い。
（浦安市・神戸キヌ・40歳）

▶あ、びっくりした。浦安のキヌさんに急にそんなこといわれるとあせっちゃうぜ。たはは。
（目駄松）

秋葉原までドラクエIIIを買いに行ったら、他のクソゲーと〝抱き合わせ〞でなければ買えないだと。しめて9800円也。思いっきりシラけて帰ってきちまいました。ドラクエのファンタジーワールドも大人の現実の前では色褪せてしまうんですね。お金が足りなくて泣く泣く帰った中学生たちがひねくれたとしても誰も文句言えないよ。
（小金井市・山ロー）

▶たしかにキタナイ／売るほうも悪いが買うほうもちょっと考えたほうがいいんじゃない。誰も買わなきゃそんなお店なくなっちゃうよ。それから、山ロクン。そんなことでいちいちひねくれてたら、世の中たまったもんじゃないわよ。ガンバルのよ／
（最近不幸なファニー川島）

下手な字だけど、いっしょうけんめい必勝本を宣伝してるとゆー人がいるということだけおぼえといてください。
（北海道・法寺岡伸吾・12歳）

▶はい。おぼえました。ピンポーン／
（マッキー）

アメリカでもファミコンが大ヒットのようですね。アメリカ人の国民性からして、ウラワザを探して楽しむなんてセコイことは多分しないだろう。
（江戸川区・柳田富美男）

▶そのとおりっ／
（目駄松）

神和住のファンです。宝島を買ってます。同じ会社だからおもしろいと思う。
（渋谷区・横山美生・18歳）

▶町山といっしょにしないでくれい。
（ヒラ坊）

つまらないものはつまらない。おもしろいものはおもしろいとはっきりかいたほうがいいと思います。
（新潟県・荒川大介・16歳）

▶できるかぎり努力しますぜい。
（ハルク）

Vol.5の小西博和さん。ドラクエIIに出てくる地名に似ているのはまだありました。①イタリアのロンバルジア平野②ナイジェリアの首都はラゴス③ソ連のサマルカンド。どーだ。
（神奈川県・木ノ内淳子・14歳）

▶今度はドラクエIIIでさがしてみたら。
（井）

30代で中間管理職しかも営業の第一線。そんな私がドラクエにのめり込んでしまいました。同じような方はいますでしょうか？
（大阪府・南辰巳・35歳）

▶いるいる。電車にのればサラリーマンが「愛のおもいでが…」なんて話てるのよく聞くし。安心してお仕事がんばってくださいね。
（マッキー）

NEW SOFT STREET



はーるはどこから来るんでしょ～。アフリカじゃないわよね。うふ。あたしきれい。春になるとこんな人がふえるので気をつけましょう。あ、さて今号もニューなソフトがいっぱいです。スクウェアからはディープダンジョン3！うーん、ディープだぜえ。風雲少林拳IIはジャレコから。3Dでも楽しめるよ。スポーツ・ゲームもあいかわらずの人気。スーパーリアルベースボールはバップ、そしてナムコからついに登場のゴルフだっ！さらに任天堂からアドベンチャー・ゲームの新作はファミコン探偵倶楽部。本格ミステリでキミに挑戦だっ！まだまだつづく。じゃ。



2M+64KRAM／スクウェア／5月13日発売予定／¥5900／バックアップ機能付き



ディープダンジョンIII 勇士への旅

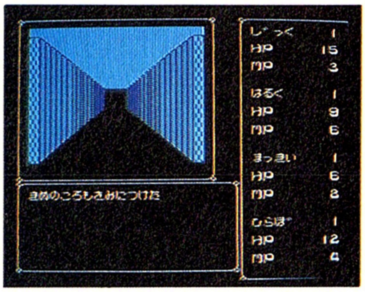
NEW SOFT STREET

本格的3DRPGとして人気の高い「ディープダンジョン」の3作目がついに完成。第1弾「魔洞戦記」、第2弾「勇士の紋章」に続く、第3弾は「勇士への旅」。前2作のディスクからカセット（2M）へと仕様も変更され、さらにパワーアップしたDD。楽しみだね。

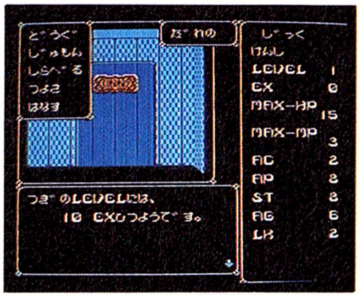
ついに完成！　DDシリーズ第3弾!!

4人のパーティー制。キミは勇剣士として旅立つ…

ストーリーは、いつの日か勇剣士と呼ばれたいと望む1人の若者の旅立ちから始まる。そして彼は途中立ち寄った都市国家ディリージュを魔物達から救うため立ち上がったのだ。今回のゲームの特徴は4人までの自由なパーティーが組めること。職業も主人公の勇剣士



最初の街、ヒューマの中。武器や鎧は、身につけなければダメだ

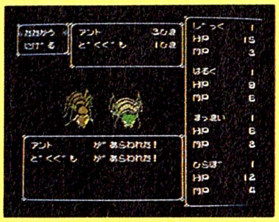


ショップを見つけたら、中に入って話を聞こう。所持金も確認してね

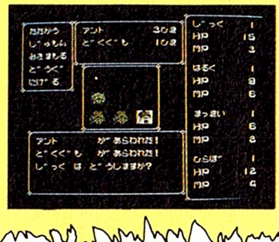
は別として、狩人、僧侶、魔法使いの中から選ぶことができるんだ。ダンジョンのあちこちには、ゲームの途中からパーティーに参加できる仲間がキミを待ってるぞ。バッテリーバックアップ付きだから、最大3組までパーティーを育てることができる。マップは「勇士の紋章」の2倍以上、街・地下街・塔・洞窟・城と行動範囲も広がった。今回は街も3D化して一層リアルにキミに迫ってくるぞ。

戦闘シーンはこれだ!!

戦闘シーンに現れる敵のモンスターは最高9匹。戦闘ごとに敵のフォーメーションや強さが違うから、それによって、使用する武器や魔法を決めなければならない。たとえば、短剣では前列のモンスターしか戦うことができない。シミュレーション感覚の戦闘だ。



2種類のモンスターがあらわれた。「たたかう」のコマンドを選ぶと……

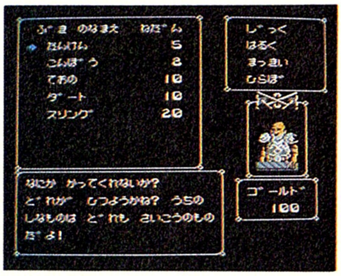


フォーメーションがわかった。どうぐやじゅもんをうまく使って敵を倒すのだ！

おなじみの店や場所。うまく使って冒険を楽しもう！

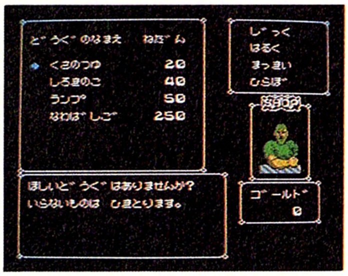
街や城下町の中にはキミ達の旅を助けてくれる武器や道具、情報を売ってくれる店があるぞ。旅を始める前には武器・鎧屋へ寄って武器等を買い、「つかう」というコマンドで装備しなければならない。最初は100Gしか持っていないから、4人にうまく振り分けようね。他には魔法の修業場や寺院がある。修業場では魔法使いが呪文を覚えることができ、寺院では、死んだ者を復活させることができる。また、勇剣士が呪文を覚えるのもここだ。これらの店や場所をうまく利用して、キミの旅を成功させてほしいね。

武器・鎧屋



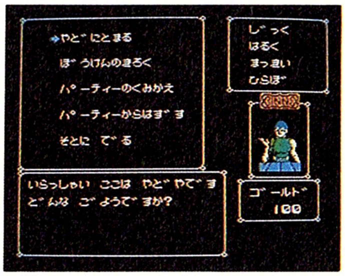
旅立ちの前に立ち寄る場所。それぞれのキャラクターの特徴を見て、武器を選ぼう。飛び道具が使えるのは狩人だけ。所持金とのバランスもよく考えてね。

道具屋



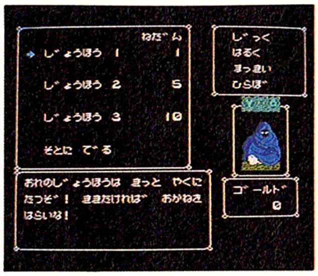
なわばしごやランプ等、旅の途中で必ず必要になってくる道具を売る店。いらなくなった道具は売ってお金に変えることもできる。もちろん値段は買う時よりも安くなるけどね。

宿屋



宿泊、旅の記録（セーブ）、パーティーの組み替え、組み入れができる。宿泊以外は無料だ。バッテリーバックアップ付きだから、ここで記録するだけでOK。セーブできちゃうぞ。

情報屋



情報を売ってくれる店。情報にもランクがあって、それによって値段も変わってくる。やっぱり、高い情報が、より役立つ情報になっているのかなぁ？



ジャレコ／4月中旬発売予定／¥3200

JFD-SAM

風雲少林拳 —暗黒の魔王—



NEW SOFT STREET

昨年の発売に続き、第2弾となるのが“風雲少林拳—暗黒の魔王—”なのだ。前作より内容もグラフィックもグレードアップしている。おまけに、今回は3Dモードが付いていて迫力十分。さあ、この世の制覇を目指す暗黒の魔王“魔道士”を倒す旅に出発だ！

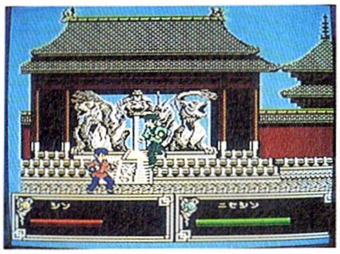
あれから1年、シンが再び旅立つ!!

最初の敵は、自分にそっくりな奴だった！

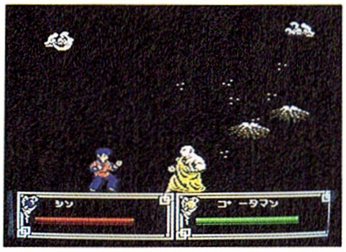
シンが、三魔王を倒してから1年後、この世の制覇を目指す敵が現われた。その敵の名は、魔道士。暗黒の魔王、魔道士の支配に従おうとしない村は、魔道士の悪の拳士たちに滅ぼされていった。このうわさを聞いたシンは、魔道士を倒し、再び平和な日々をとりもどすため、旅に出た。ところが、シンが最初に戦わなければならなかった敵は、シンそっくりの男だった。打倒“魔道士”という目的を持ち、旅をするシン。そのシンの前に、どんな敵が現われるのだろうか！



◀魔道士の配下、悪の拳士達によって荒された村に来たシン。シンがそこで聞いたことは…



▶シンが、北の門で最初に出会った敵。その敵は、シンそっくりの男だった



◀魔道士の配下、悪の拳士のひとり、ゴータマン。この巨体でどんな拳を使うのか…

宿敵、暗黒の魔王、魔道士の正体は？

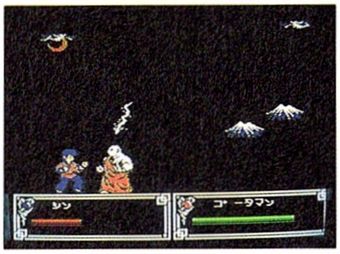
悪の拳士たちをあやつる魔道士。その魔道士は、中国暗殺拳法史上最強の邪拳、皇魔冥王拳の伝承者だったのだ。魔道士は、数々の妖力、魔力を身につけている。魔道士は、人間を越えた力を持つ魔人なのだ。しかし、どんな魔人にも、弱点はあるはずだ。謎のベールにつつまれた魔道士の弱点とは何か？　シンが旅を続ける間に、いろいろな人達に出会う。そして、その人々から魔道士についての情報が得られることもあるんだ。魔道士の弱点さえ分れば、倒せるかもしれないぞ！



◀シンが旅の途中で出会う人々。シンは、彼らから魔道士についての情報を聞くことができた



▶魔道士の配下に殺された少女。少女は、魔道士の配下達の立ち去った方を指さした



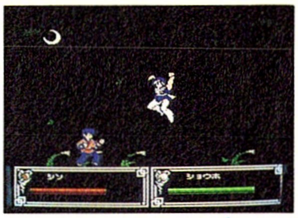
◀魔道士と対決するには、魔道士の配下達を倒さなければならない



◀旅の途中では、道が分かれていたりする。そんな時は、自分自身で道を決定するのだ

自然現象が、シンの体力を奪っていく！

シンが旅を続ける間、ずっと快晴というわけではない。この気象条件が、敵と戦うなかでの重要なポイントとなっているのだ。たとえば、強風が吹くシーンでは、シンがジャンプすると突風で身体が流されてしまったりするのだ。要するに、敵との戦いで、気にしなければならないのは、敵の動きや攻撃だけではないということだ。



◀戦っている最中、突風が吹くとシンの身体は流される。他の気象条件では、どうなるのか…

3Dで迫力のある戦いを！

このゲームには、3Dモードがしっかり付いている。だから、3Dスコープ（任天堂）を使えば、より迫力のある画面に変身するぞ。せっかく3Dモードが付いているんだから、一度は、試してもらいたいものだ。

▼アクションシーンの迫力倍増





ディスク(両面・2枚組)/任天堂/前編・4月下旬、後半5月下旬発売予定/価格未定

FAMICOM DETECTIVE CLUB

ファミコン探偵倶楽部



NEW SOFT STREET

新・鬼ヶ島につづいて任天堂が贈る、ディスク2枚組アドベンチャーゲーム、ファミコン探偵倶楽部の主な登場人物をドドッーと紹介してしまおう。

別に今から勉強しとかないと解けないぞ!! とプレッシャーかけてるわけではない。ただゲームの雰囲気を知ってもらいたいだけ!! ということでご覧あれ!! せえのっ!!



完成度の高いストーリーが君をいざなう

ある老婆の突然の死……

莫大な資産を持つ綾城コンツェルンの会長、綾城キク(78)が△月○日、謎の死体となって発見された。当局の調べによれば、難事件になること必至の構えを見せており、事態は緊急を要するため、全国の少年探偵の捜査介入をうながしている。

殺された綾城キクは、先代の会長、徳兵衛の妻で、その卓越した経営手腕は広く知られているだけに、内外関係者の衝撃は大きい。

とりわけ分家筋の社長・完治、専務・二郎との権力争いの悪いウワサが早く流れはじめたため、近代企業へのイメージチェンジに成功した同コンシェルン幹部は頭を痛めている。しかし、本件の背後には綾城一族にとって「恒例」の相続問題がからんでいるのはほぼ間違いなく、真相の究明が急がれている。

綾城家の家系図

血に染められた古の怨念の歴史。平家の末裔名門一族の秘密

本家筋

長男・徳兵衛
(先代会長)



妻・キク
(現会長)

分家筋

次男・完兵衛

妻・?



妻・香(ファッションデザイナー)



長男・完治(綾城商事社長)



長女・あずさ

春日某
(不動産業経営)



次男・次郎



長男・アキラ(失踪中)

◆ストーリー①
綾城家は平家の血をひく名族である。明治中期、当主の徳之助が貿易業で財を成し、大実業家の仲間入りを果たした。しかし、彼の死後、徳兵衛(本家筋)と完兵衛(分家筋)の確執が生じ、今もって双方にシコリが残る。

◆ストーリー②
綾城家には、戦国時代の合戦の悲劇にまつわる伝説がある。それは綾城家先祖の墓を堀り起こした領主を亡霊が倒したというもので、俗に「死人甦り伝説」という。以来、綾城家の財産を狙う者は、当主がこの世に戻り、略奪者を呪い殺すと信じられている。





田辺善蔵(執事) 山崎 茜(お手伝い)

さて諸君、この複雑怪奇なる綾城一族の過去、現在にわたる因縁が少しでもおわかりだろうか? だが、事件はまだ始まったばかりに過ぎない。次の惨劇が、もう目の前に……。

そして少年探偵にも恐怖が訪れる!!

プレイヤーは少年探偵となってこの事件の捜査をする。だが、そのとたん彼は過去の記憶を失う事故に出会ってしまう。彼の身に何が起きるのか?

少年探偵の記憶が戻るとき、事件に新らたな光明が見えてくるというのだが……。

SUPER REAL BASEBALL '88
スーパーリアル ベースボール

バップ／5月27日発売予定／¥5500／SSG

SUPER REAL BASEBALL '88
スーパーリアル ベースボール'88



NEW SOFT STREET

今まで、ファミコンのベースボールゲームが何タイトル発売されたか知ってる？　正解は、5タイトルなんだけど、いつのまにかずいぶんと発売されたもんだよね。さて、6番目のベースボールゲームとなるこのゲームの出来は……。



◀このゲームのイメージキャラがこのクロマティ選手なのだ。もちろんゲームにも登場

スーパーリアルなベースボールゲームだぞ

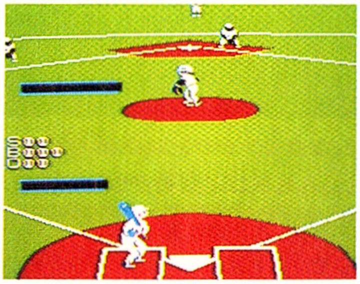
プロ12球団公認ソフトだから選手は実名で登場

初の球団公認ソフト（もちろんセ、パ両リーグ全12球団）というだけに、球団名はもちろん、選手も全て実名で登場するのだ。各選手の能力値も最新データを基に設定されているというわけで、今までのゲーム以上のリアリティーを期待できそう。

ゲームが展開される球場は、東京ドーム・ビッグエッグ。そう、あの日本初のドーム型球場が試合の場となるのだ。もちろん、ゲーム画面上でもドームが現れるのだ。テレビで〝ビッグエッグの天井へ最初にボールを当てるのは誰か？〟なんて話をしてたけど、ゲームの中でドドームの天井にボールが当たるなんてこともあるのかな。



▼白いドームがビッグエッグ。左奥の旧球場が少し悲しい



◀これが基本画面。バッター、ピッチャー横のゲージで操作タイミングを計る

ファミコン史上6番目のベースボールゲームってことになるこのスーパーリアルベースボール。スーパーリアルと名付けられるだけあって、野球の様々な要素、技術がより忠実にゲームへ反映されている。つまり、バッティング、ピッチング、フィールディングといった野球の要素がより現実的にゲーム上に再現されようとしているのだ。例えば…

●バッティング

インパクトのタイミングが打球の方向、飛距離を決めるだけでなく、フォロースイングの長さによって、打球の伸びや1塁へスタートするタイミングが変化するのだ。スイングのバリエーションは、アッパー、レベル、ダウンの3種類、流し打ちや引っ張り、バスターもできる。



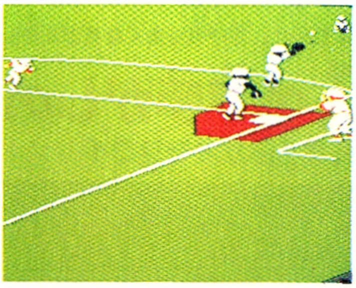
▲ピッチャー江川、強襲の打球をとりそこねてボールはセンター前へ。なんか、どこかで見たことがあるような気がする画面だな…

●ピッチング

高低のコントロールがボールをリリースするタイミングによって決定されるというのが従来のゲームと違う大きな特長。タイミングをマスターしないとストライクさえ満足にとれない。もちろん、プレート位置を変えたり、ボールリリース後に変化を加える操作もある。

●フィールディング

スーパーリアルベースボールでは守備位置の移動まで可能なのだ。ピッチングのプレート位置決定の時に守備位置を決められる。



◀打球は、レフト前へ！　ショートは中継へ、サードはベースに…。リアルだ

投球コース、打者のクセに合わせた守備位置を選択することも可能ってわけ。

…という具合にこのゲーム、より本物に近くリアルなベースボールゲームを目指しているのだ。ただし、このスーパーリアルベースボールは、まだ開発途中。まだまだ変更の可能性もアリということで、今回は、ココまで。詳細は、また次の機会に報告するぞ。



2M+2M／ナムコ／発売日未定／価格未定

NAMCO CLASSIC

ナムコクラシック



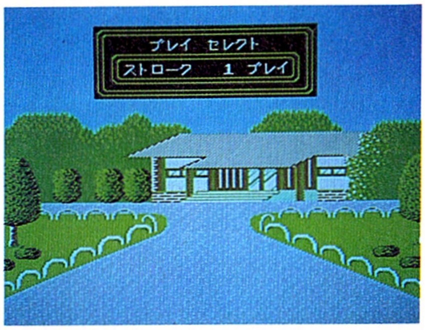
NEW SOFT STREET



や、どーも。ナムコクラシックです。クラシックといってもモーツァルトやワーグナーのゲームじゃなくって、ゴルフのゲームのことね。断っておくけど……。さて、ここでいうクラシックとは「伝統ある」って意味。格調ある雰囲気がウレシイぞー。かなり。

30戦のツアーに参加。賞金王を狙おうぜっ

落ちつきのあるクラブハウス全景



▲白く整った石畳。はるか前方にクラブハウスが見えます。新日本紀行のBGMと青いベンツがよく似合うぜ

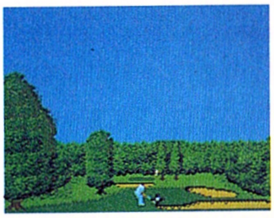
プレイモードについて…

ナムコクラシックの遊び方を説明しよう。まずはラウンドプレイ。ラウンドプレイでは普通のストロークを競う遊び方（1人～4人）と、2人で戦うマッチプレイの2種類がある。ま、これはスタンダードな楽しみ用だ。

で、もうひとつがトーナメントプレイ。これはN.P.G.Aツアー30戦に参加し、賞金総額で上位にランクインを目指す。上位入賞ならマッチプレイの最高峰〝ナムコクラシック″に出場できるっていうシステムだ。



▶キャディーさんがアドバイスしてます。ショットの前に、まずコース全体を見渡して攻略作戦を立てなくっちゃだわ



◀本番のショットは3Dビジュアルで。中央のまるいメーターでスイングのタイミングを決定します。全体的にTV中継っぽい構図

さすが4M。新緑が目にしみるな～

ファミコン初の大容量ロムに不可能はない!?

ところでナムコクラシックは後にも先にも史上初の4Mゲームなのだ。キャラクター、背景、球の動きなどに、その効果がてきめんに現れている。たとえば、何気なく立ってる一本の木なのに、深呼吸したくなるほどキレイだったりするのが得した気分。

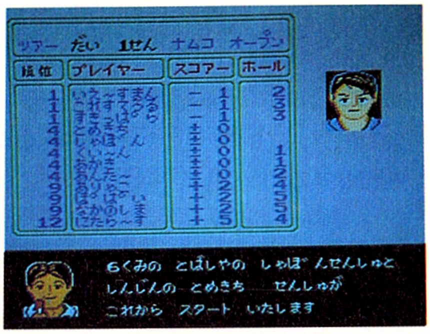
それに、今までのゴルフゲームが避けてきたアップダウン（高低差）やアンジュレーション（うねり）も設定されているので、グッと深いゴルフができる。〝つま先上がりの打ち降ろし″なんて芸当も、このゲームでは当たり前にこなさなくっちゃ。



目には青葉、山ホトトギス、フェアウェイがキレイだ、初鰹!!

11人の選手がしのぎ削るグリーン上の激闘

相変らず名前がオモシロイ



▲11人中8人以上の顔が想像できれば君はゴルフ通だ

飛距離!? それとも正確さ!?

さて、実際にプレイするとなったらキャラクター選びが重要だ。あらかじめ登録された有名(?)プレイヤーから選ぶもよし、自分の名前を入力するもよし、なのだ。

各キャラクターの個性づけは、そのショットの正確さ、と潜在的な飛距離の差によってできている。フック・スライス・天ぷら・トップの打ち分けや、風の計算をふまえて本物さながらのゴルフを楽しんじまおう！

ナムコクラシック出場選手名鑑

どれもこれもスゴイ名前がついてるぞ

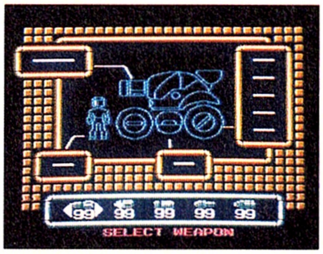
サイボーグ　なかのしま
とばしや　しゃぼん
ミラクル　あかぎ
きんにくの　ぼぱい
にしのドン　すきっぱら
でかけるときは　にたら～す
ヘビーきゅうの　にえすてろ～る
テクニックの　あんたー
しろいサメ　いえーすマン
にちようは　あやこ
ジャストミート　くいん

超惑星戦記メタファイト

■サン電子　■5月発売予定
■価格未定　■カセット

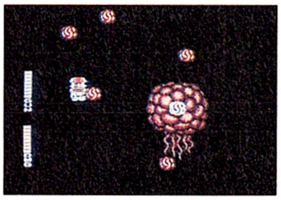


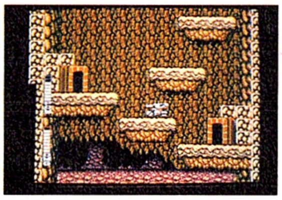
美しいグラフィック、というのが当たり前といえば当たり前のこの御時勢というのに、超惑星メタファイトには改めてキレイだなぁと感心させられる。そう、なんて言うのかな

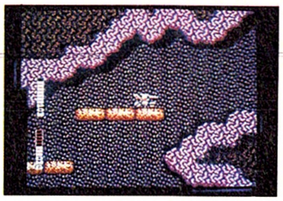


メインメカ、メタルアタッカーの武器セレクトの画面。うーん SFしてるじゃありませんか!

SFX的映像を誇るサン電子久しぶりのアクション!





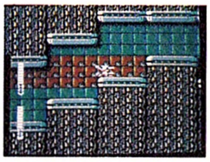


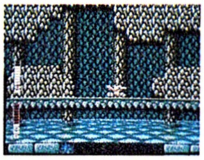
深みみたいのが、あっちゃったりするのだ。

さて、そのストーリーはというと……

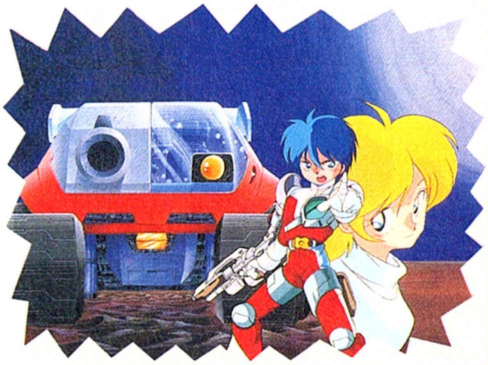
イプシロン銀河系のほぼ中央にあるソフィア第三惑星に、ある日異変が起こった。ゴウズの来襲である。ゴウズとは、宇宙を放浪する暗黒軍団のことだ。

そこで、プレイヤーは主人公、ケイン・ガードナーとなりゴウズと戦うのだ!!



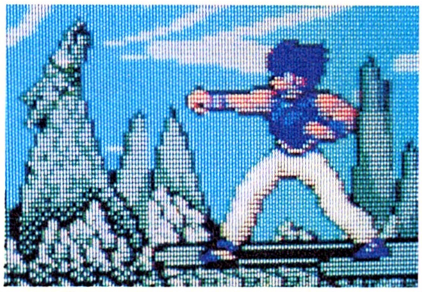


ステージ構成は、遺跡・機械・地下水道・水中・炎など。本格的SFアクションが、君を待っているようだ!!



飛龍の拳II

■カルチャーブレーン　■5月発売予定
■価格未定　■カセット



思いっきりリアルな格闘ゲームとして評価が高かった飛龍の拳のパート2だ。

さて、4つのゲームモードとは?

まずは初心者モード。AI対応の自動防御つきで、文字通り誰でも遊べる。お次はマニアモード。これは超本格的に迫る!! 続いてRPGモード。コマンド方式で劇画風に展開する、アクションなしの格闘技だ。そして

4つのモードがついて前作をしのぐ魅力を……!!







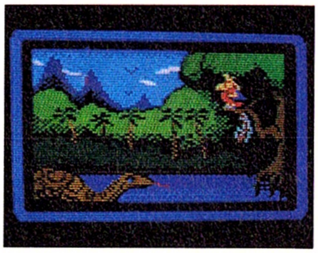


4つめは、トーナメントVSモード。これなら8人まで遊べるってわけ。

と、まあ、よだれがタレたっておかしくないほど、いろんな遊びがある、実においしいソフトなのだ。グラフィックやキャラの動きも、ほとんど申し分なし。とくと画面写真をご覧あれ!!



主人公の龍飛が敵に炎の法力をぶちかましてるところ。凝ったデザインのアーマーに身をつつんでいてオシャレ!



劇画タッチのビジュアルとは、まさにこのこと。アニメっぽい画面は、もちろん動く。静止画なんてダサイわよ

THE 8 EYE'S

■セタ　■7月発売予定
■価格未定　■カセット

「森田将棋」で話題を集めたセタから約1年ぶりに、新作の発表だ。今度のゲームは中世ヨーロッパ、オスマン・トルコ帝国を舞台に繰り広げられる、アクションRPGだぞ。

1906年、遺跡発掘のためにオスマン・トルコへ派遣された調査隊が襲われた。犯人は悪魔崇拝で知られる女賊ルース。というのも、この遺跡には悪魔の秘密が隠されていたのだ。

8つの宝石を集めて、大魔王を倒せ!

ルースに悪魔を復活させてはならない。事件解決に乗り出したのは、ボンド卿。はい刀マザーグースと愛鷹カットラスを伴に旅立ったのだ…。ボンドの前には8人の敵が立ち塞がった。それらを倒すたびに宝石が手に入るのだ。ついに8つの宝石（8EYE'S）を手に入れた。しかし、その時すでに大魔王は復活し…。スリル満点のストーリー。RPGの新風に期待できそうだね。





主人公ボンド卿(イラスト左)と敵キャラ群。剣を持ったり、カードを投げたり、姿・形も様々だ

ファミコングランプリII 3Dホットラリー

■任天堂　■4月14日発売予定
■¥3500　■ディスク(青・両面)

昨年10月に発売された「F1レース」の兄弟ゲームとして、「3Dホットラリー」が任天堂から発売だ。

もちろん、ファミコングランプリIIの名前から察しがつくとおり、ディスクファクスでのイベントつきで!! また1/100秒の差にしのぎを削る熱～いレースの時がやってきたのだ。

さて、レースといっても今度の場合はラリーなわけだから、前作「F1レース」とは、ちと違う。まずレースはサーキットじゃなくて、公道ハイウェイ、砂漠、サバンナ、山岳路、豪雪地帯などの変化に富んだコースで行なわれる。(注：サバンナとは砂漠に草の生えた地帯のこと。RX－7とは何ら関係ないちっち)

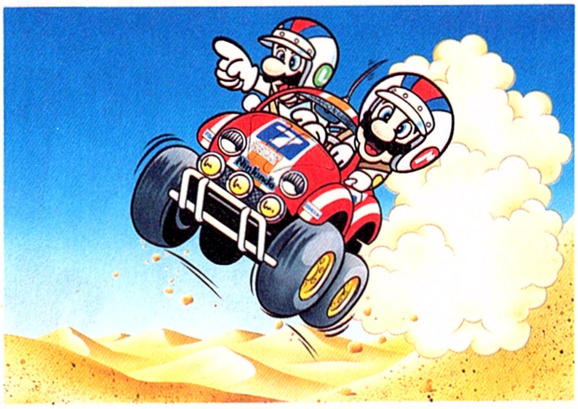


◀これが賞品。ディスクマークケース入りの文房具キット、「プリティミニ」だ。各3タイプの上位2000名とラッキー賞4000名の合計一万人が手にすることができる。自慢するだけじゃなく、勉強のお供に!!

F1レースのお次はラリーでエキサイト

て、ことは熱い国から寒～い国まで、世界をまたにかけた国際的レースであるともいえるのだ。

そのコースを走るクルマ、つまりプレイヤーが操作するのは〝スポーツタイプ〟〝4WDタイプ〟〝バギータイプ〟の3種類にわかれていて、楽しみの幅が広いことこの上なし。最



高速重視!? 悪路での耐久性重視!? と今から作戦練るのが気持ち良さそーなのである。

操作方法も、本格志向でありながらも、わかりやすさを損なわない、いつもの任天堂パターンを踏襲。その結果、4輪ドリフト、ギア操作、ジャンプ走行が見事可能になった。テクニックをすばやく身につけてギンギンに飛ばそう。

各コースは分かれ道あり、難所ありの頭と指を悩ますことばかり。レースゲームにゃ慣れてるぜ! なんて言ってる天狗野郎も油断はいけないぞ。

ジャーン。それから……

ぬわんと、この「3Dホットラリー」は、ファミコン3Dシステム対応でもあーる。

レースが好きで、3Dも好きなファンよ!ハイウェイスターの次にやるゲームが出るぞー。応募のしかたは、3タイプの中から1車種を選んで参加。各タイプごとに賞品が用意されているよ。

※イベント開催（応募受付）期間は昭和63年4月14日から5月31日まで。全国のディスクファクス設置店から応募できます。青ディスクを用いての書き換え開始日は4月28日から。

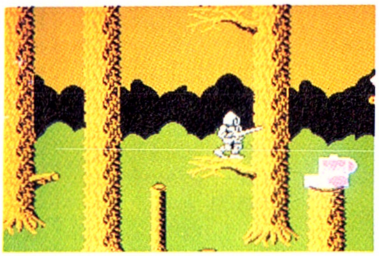


▲3D対応のゲームは今までにも何本かあったが、驚ろくことに任天堂からは今回が初めてなのだ。

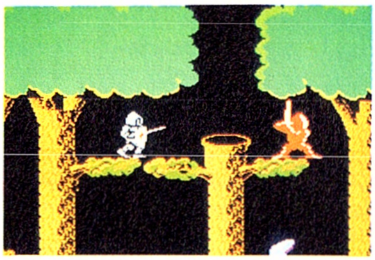
伝説の騎士・エルロンド

■ジャレコ　■5月発売予定
■価格未定　■カセット

騎士エルロンドよ、7人の姫を救い出せ!!



◀宝箱の中のアイテムを取るためには、鍵が必要だ



◀画面はヨコスクロール＋タテスクロールで構成される

ジャレコっていうと最近は〝燃えプロ〟のイメージが強いけど、このゲームはひさびさの本格派アクションゲーム。アクションゲームって一言に言っても、最近よくあるRPG風ってやつじゃない。だからといって簡単なわけでも単純なわけでもないぞ。スリルとスピード、そしてリズムを身上とする本物のアクションゲームってわけなんだ。

メルラドという小王国に7人の美しい姫がおりましたが、ある日ブラック・アニスと名乗る魔法使いに連れ去られてしまいました。国王は、姫を救える者を国中捜しました。そして、何人かの若者が旅立っていったのです。

このゲームの舞台は中世。王様とお姫様、騎士と魔法使いそして様々なモンスターが生きていた時代なのだ。ゲームの主人公は騎士エルロンド、プレイヤーはエルロンドになって森林、洞くつ、城壁、城の中の敵を倒しながら進む。そして魔法使いアニスに捕らわれている7人のお姫様を助けてゆかなければならない。もちろんアニスの支配する城と領地には、いくつものワナが仕掛けられ、敵が待ち受けているものだ。

エルロンドのパワーアップのためには、まず鍵が必要。パワーアップのための武器や防具、薬、宝石、その他様々なアイテムは、宝箱の中に隠されているのだ。そして、宝箱を開けるためには、鍵が必要というわけだ。

JOY & MIKEの

[ファミコン地獄耳]

PCエンジン大爆発の予感あり!?

「わら、どーしてくれるんかいのお!?」ビデオ〝仁義無き戦い〟に夢中のわたしの友人Fは、そのように怒っておる……。

へっ？　どーして。ねぇ、なんでなんで……。

彼の職業は美容師である。そして、彼はドラゴンクエストの大ファンである。さらに、彼はいまだ〝ドラクエIII〟を購入できておらん。さて、ジョイくん、君は彼の怒りの原因をいかように推理するかね？

ふ～ん……思うにぃ……Fさんは、ドラクエIIIが欲しいんだよね……わかった、発売日に行列に並んでたら中学生と間違えられ補導されたっ!?

ブーッ!!　Fはひげモジャのフケ顔。どー見ても中学生ではぬわい。真相はだ、ドラクエIIIの発売日を日曜日に限るというエニックスの声明にある。彼の職業は日曜に休みをとることができないのじゃ。よってドラクエIIIを購入するメドがたたないというわけなのだ。

なぁ～るほど、すっごく安直な謎解きなんでおどろいちゃった、ボク……。でもさ、実際泣いてる人多いよね。日曜休みじゃない人って、ホントに買えないもんね。

日曜学校の先生とかビルの管理人とか吉野家の店員とかのドラクエファンは、とっにかっく、困っておる。なんとかしちゃってくりぃ、エニックス様……というわけでだ、今回の情報公開その1は、〝アキラ〟ねたから……。

あっ、アキラってバンダイからって話じゃなかったっけ。映画の方にもからんでるしさぁ。

ところがだ、意外や意外、セガのマスターシステム用のゲームソフトとして発売されるという噂。

フムフム、マスターシステム用〝スペースハリアー〟も出るし、セガもがんばるよね。じゃさ、PCの方は、どう？

よくぞ聞いてくれた。これが大変なことになりそう。なんと、大手の業務用ゲームメーカーがのきなみPCエンジンに参加し、ビッグタイトルをガンガン出すとの声しきり……。カプコンの〝ストリートファイター〟とか、セガの〝アフターバーナー〟とか……。

じゃあ、ひょっとしてタイトーの〝ダライアス〟とかも!?

うむ、もちろん噂にのぼっておる。どうやら〝Rタイプ〟の完成度評判に刺激されたみたいだな。これにタイトーは〝ラスタンサーガ〟あたりの声も聞こえてくる。

すっごい!!　興奮しちゃうね。こりゃ夏あたりは大変なことになるかも……。

しばらくはPCエンジン、注目しておかねば……。で、だ、ジョイくんはドラクエIII、もうエンドまで行ったかね？

もっちろん。ボクの仲間のゲーマーたちも、ほとんどクリアしちゃったよ。

うむ、ま、えばることじゃないけど、あのエンディングメッセージ、そしてストーリー展開、あきらかに後に続く感じはあるな。やっぱ、ドラクエIV、あると見た。

そっそのとうり！　ボクもそう思う。皆も早くクリアして推理してみてね。

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

63年3月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
3日	D	ドルイド	ジャレコ	¥3200
4日	C	ボールブレイザー	ポニーキャニオン	¥5500
4日	D	ヌーイーゼン	ソフトプロ	¥2980
10日	C	プレデター	パック・イン・ビデオ	¥5500
11日	D	ナゾラーランド第3号	サン電子	¥2980
17日	C	釣りキチ三平ブルーマーリン編	ビクター音楽産業	¥5500
18日	C	谷川浩司の将棋指南II(カセット移植版)	ポニーキャニオン	¥5500
18日	C	信長の野望・全国版	光栄	¥9800(予)
18日	C	ナポレオン戦記	アイレム	未定
18日	C	ファイティングゴルフ	SNK	未定
25日	D	覇悪怒組	バンダイ	未定
25日	D	ワードナの森	タイトー	¥3300
28日	C	武田信玄	ホットビィ	¥5800
28日	C	オリュンポスの戦い・愛の伝説	イマジニア	¥5300
29日	C	不動明王伝アシュラナータ	タイトー	未定
29日	C	ビーバップハイスクール	データイースト	¥5800
31日	D	アスピック	ボーステック	¥3300
下旬	C	ゴルゴ13 第一章神々の黄昏	ビック東海	¥5700
31日	C	フリートコマンダー	アスキー	¥5500

4・5月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
4月5日	C	独眼竜政宗	ナムコ	¥5500
4月8日	C	彷魔が刻	東宝	¥5300
4月15日	C	燃えろ!プロテニス	ジャレコ	¥5500
4月8日	C	双截龍	テクノスジャパン	未定
4月14日	D	ファミコングランプリ2 3Dホットラリー	任天堂	未定
4月16日	C	怒II	ケイ・アミューズメントリース	¥5500
4月28日	C	砂漠の狐	コトブキシステム	¥5500
4月上旬	D	風雲少林拳 暗黒魔王	ジャレコ	¥3200
4月上旬	C	仮面の忍者赤影	東映動画	¥5300
4月中旬	C	キャプテン翼	テクモ	¥5500
4月中旬	C	忍者くん阿修羅の章	ユーピーエル	¥5300
4月中旬	C	エリュシオン	東京書籍	¥5500
4月下旬	D	ファミコン探偵倶楽部(前編)	任天堂	¥2600
4月	D	仮面ライダーBLACK	バンダイ	未定
5月13日	C	ディープダンジョン3	スクウェア	¥5900
5月13日	C	霧のロンドン殺人事件	トーワチキ	¥5800
5月20日	C	サラダの国のトマト姫	ハドソン	¥5900
5月27日	C	スーパーリアルベースボール'88	バップ	¥5500(予)
5月中旬	C	ギャリバン	日本物産	¥5900
5月中旬	C	超惑星戦記メタファイト	サン電子	未定
5月中旬	C	スーパーブラックオニキス	ビーピーエス	未定
5月下旬	D	ファミコン探偵倶楽部(後編)	任天堂	¥2600
5月下旬	C	真田十勇士	コトブキシステム	¥5800(予)
5月	C	めぞん一刻	ボーステック	未定
5月	C	百鬼夜行	ユース	未定
5月	C	伝説の騎士エルロンド	ジャレコ	未定
5月	C	スーパーピンボール	ココナッツジャパン	未定
5月	C	飛龍の拳2・ドラゴンの翼	カルチャーブレーン	未定
5月	C	1943	カプコン	未定
5月	C	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	シンセイ・バンダイ	¥5800

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	トップルジップ	書きかえ中	ナゾラースペシャル	書きかえ中	ウルトラマンII	4月10日	ナゾラーランド第3号
書きかえ中	中山美穂のトキメキハイスクール	書きかえ中	エキサイティングベースボール	3月11日	ツインビー	4月15日	レプリカート
書きかえ中	妖怪屋敷	書きかえ中	SDガンダムワールド	3月25日	ガンスモーク	4月15日	エキサイティングサッカー
書きかえ中	ファルシオン	書きかえ中	エアフット	3月25日	ファイアーバム	4月26日	ヌーイーゼン
書きかえ中	バブルボブル	書きかえ中	サンタクロースの宝箱	4月1日	ドルイド		
書きかえ中	ファミリーコンポーザー	書きかえ中	アイスホッケー	4月8日	ドンキーコング		
書きかえ中	谷川浩司の将棋指南II	書きかえ中	極楽遊戯	4月8日	グーニーズ		

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

6月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
6月	C	カケフくん	ビック東海	未定
6月	C	レインボーアイランド	タイトー	未定
6月	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	EPICソニー	未定
6月	C	ビバ・ラスベガス	EPICソニー	未定
6月	C	ザ・マネーゲーム	ソフエル	未定
6月	C	エッガーランドII	ハル研究所	未定
7月	C	イース	ビクター音楽産業	未定
7月	C	孔雀王(仮)	ポニーキャニオン	未定
7月	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
7月	C	坂本龍馬(仮称)	ユース	未定
7月	C	THE 8 EYE'S	セタ	未定
8月	C	甲子園(仮称)	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	ナムコクラシック	ナムコ	未定
	C	霊幻道士(仮)	ポニーキャニオン	未定
	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	¥5500(予)
	C	ファンタジー／ファンタジーII	ボーステック	未定
	C	大戦略	ボーステック	未定
	C	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	未定
	C	忍者竜剣伝	テクモ	未定
	C	ヒットラーの復活	カプコン	未定
	C	天地を喰らう	カプコン	未定
	C	小公子セディ	フジテレビ	未定
	D	ライジン	DOG	未定
	D	タロット占い	スコーピオン	未定
	C	ゴジラ	東宝	未定
	C	太陽の神殿	東京書籍	未定
	C	聖書1999	イマジニア	未定
	C	ドタ君の冒険浪漫	イマジニア	未定
	D	コズミックシステム	イマジニア	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	王子ピンピン物語(仮称)	イーストキューブ	未定
	D	Mr.GOLD	東映動画	未定
	D	ムーンボールマジック	DOG	未定
	C	殺意の階層II(仮称)	ハル研究所	未定
	C	スーパーダイナミックバトミントン	バップ	未定
	C	不如帰	アイレム	未定
	C	三国志	光栄	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	闘将!! 拉麵男	シンセイ・バンダイ	¥5800
	C	黄金バット・復活のレヂェンド(仮称)	学研	未定
	C	メルビィルの戦い(仮称)	学研	未定
	C	Might and Magic	学研	未定
	C	かってにシロクマ	SVI	未定
	D	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	C	亀の恩返し・浦島伝説	ハドソン	未定
	C	グレートタンク	SNK	未定
	C	プロ野球?殺人事件	カプコン	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
3月25日	RタイプI	ハドソン	¥4900
4月8日	遊遊人生	ハドソン	¥4500
5月13日	戦国麻雀	ハドソン	¥4500(予)
6月3日	RタイプII	ハドソン	¥4900
6月中旬	パワーリーグ(仮)	ハドソン	未定
7月中旬	エイリアンクラッシュ(仮)	ハドソン	未定
7月	ワタル(仮)	ハドソン	未定
8月	定吉七番(仮)	ハドソン	未定
9月	ダンジョンエクスプローラー(仮)	ハドソン	未定
10月	ゲートボール(仮)	ハドソン	未定
未定	密林伝説(仮)	ハドソン	未定
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	ドラゴンスピリット	ナムコ	未定
未定	スポーツゲーム(仮)	ナムコ	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
3月13日	アレックスキッドロストスターズ(2メガ)	セガ	¥5500
3月25日	アルゴスの十字剣	サリオ	¥5000
3月下旬	ブレードイーグル	セガ	¥5500
3月	星をさがして	セガ	¥5500
4月22日	ソロモンの鍵	サリオ	¥5000
4月	SHINOBI	セガ	¥5500(予)
4月	キャプテンシルバー	セガ	¥5500(予)
4月	スーパーレーシング	セガ	¥5500(予)
5月	天才バカボン	セガ	¥5500(予)
5月	剣聖伝(仮)	セガ	¥5500(予)
5月	栄光への道	セガ	¥5500(予)

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●以前からタイトル名はあがっていた、ケイ・アミューズメントリースの「甲子園」の内容をちょっとだけ紹介。ゲームは各県5～6校の出場で地方予選から甲子園決勝まで。実在の高校に近いチームや選手もたくさん登場しそうだぞ。

●待ちに待った「ディープダンジョン3」の発売日は5月13日、価格は5900円に決定しました。

●過去の名作カセットゲームをディスクライターで書き替えられるシステムが誕生しました。まずはツインビー、ドンキーコング、グーニーズの3作から。今後もこのラインナップを充実させる方針を任天堂は考えています。

●タイトルはまだ未定なんだけどデータイーストがサッカーをテーマにしたスポーツゲームを開発している。メディアはカセット、発売は6月ごろを予定しているとのこと。

●ハル研から発売が予定されているのはエッガーランドII。パズルゲームとして評価の高かった前作を基に、よりユニークで高度なパズルワールドが創られているようだ。

●ポニーキャニオンからは、一挙に2タイトルの発表。霊幻道士と孔雀王、それぞれ映画と漫画の人気タイトルをファミコン化したもの。孔雀王はAVGになるとのこと。発売はどちらもこの夏、7月～8月が予定されている。

Calendar 3/4〜3/18

3 4（金）	ファミコン必勝本Vol.6発売 Ⓓヌーイーゼン（ソフトプロ）発売 Ⓒボールブレイザー（ポニーキャニオン）発売
5（土）	(FS)バグボーイデラックス発売
6（日）	
7（月）	
8（火）	
9（水）	
10（木）	Ⓒプレデター（パックインビデオ）発売
11（金）	Ⓓナゾラーランド第3号（サン電子）発売
12（土）	
13（日）	
14（月）	
15（火）	
16（水）	
17（木）	Ⓒ釣りキチ三平（ビクター音楽産業）発売
18（金）	ファミコン必勝本Vol.7発売 Ⓒナポレオン戦記（アイレム）発売 Ⓒ信長の野望 全国版（光栄）発売 Ⓒファイティングゴルフ（SNK）発売 Ⓒ谷川浩司の将棋指南II（ポニーキャニオン）発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

早くも、ドラクエIIIが終ったという噂をチラット聞いた。まだ買えない人もいるというのに…。終った人、買えなかった人に送る、今回の注目ソフトは、「ナゾラーランド第3号」だね。それから、実は「バグボーイデラックス」の発売日が延びてしまったのだ。でも、今度はちゃんと発売されますよ！



異常なほどのドラクエIIIフィーバーが続いているね。君はもう買えたかな？　さて、次号は、ドラクエIIIの2大特集はもちろん、話題のシミュレーションゲームや新作ソフト情報がバッチリ！　なんと実は、必本は発売当日に売り切れちゃうことがあるんだぞ〜と。期待の次号の発売日は…

3/18 金曜日発売 オールカラー

●定価250円●

編集後記

ドラクエIIIで好きだったのは増殖してゆく町のエピソード。例のあれです。ガルシア・マルケスの「百年の孤独」を思いだしたくらいです。はやくも次作に期待。（㊋）

ゲームクリア後もドラクエIIIで遊び続ける人間が多いのに驚かされる。レベル99のキャラなんてのはざら。ゲームクリアを目的にせずとも楽しめるってのはスゴイネ。（ハルク）

“バグボーイデラックス・ファミギャグ大爆発”がついに発売になります。ハガキが採用された人には感謝感謝。ボツになった人はIIをめざして本誌にどんどん投稿して下さい。（目駄松）

わたしは。わたしは…。この日が来るのを。この日が来るのを…。待ってました。待ってました…。今日は締切の最終日です。最終日です。でも明日は次号の締切です。（ヒラ坊）

久しぶりに、大カゼをひいてしまいました。最初はノド、次は熱、トドメは鼻でした。ホント、つらかった。ちなみに私にカゼをくれたのは左隣のハルクさんです。（マッキー）

ファミコン必勝本 Vol.6 3月18日号

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　松下光志　三橋文夫

STUFF　レッカ社　アート・サフライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　イデア　北園政司　辻猛　響あきら　藤森英明　伊沢貴志　ベニー松山　木村茂　越智義久　古橋潔　下山嘉彦　木宮雅徳　遊デザイン室　バグ・チェッカーズ　保坂靖一　PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー　COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎

昭和63年 3月18日号
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237　（営業部）東京03－234－4621　大阪06－204－1966　名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社

雑誌コード　27803－3／18
Printed in Japan

KONAMI

コミカル バラエティ アクションゲーム。

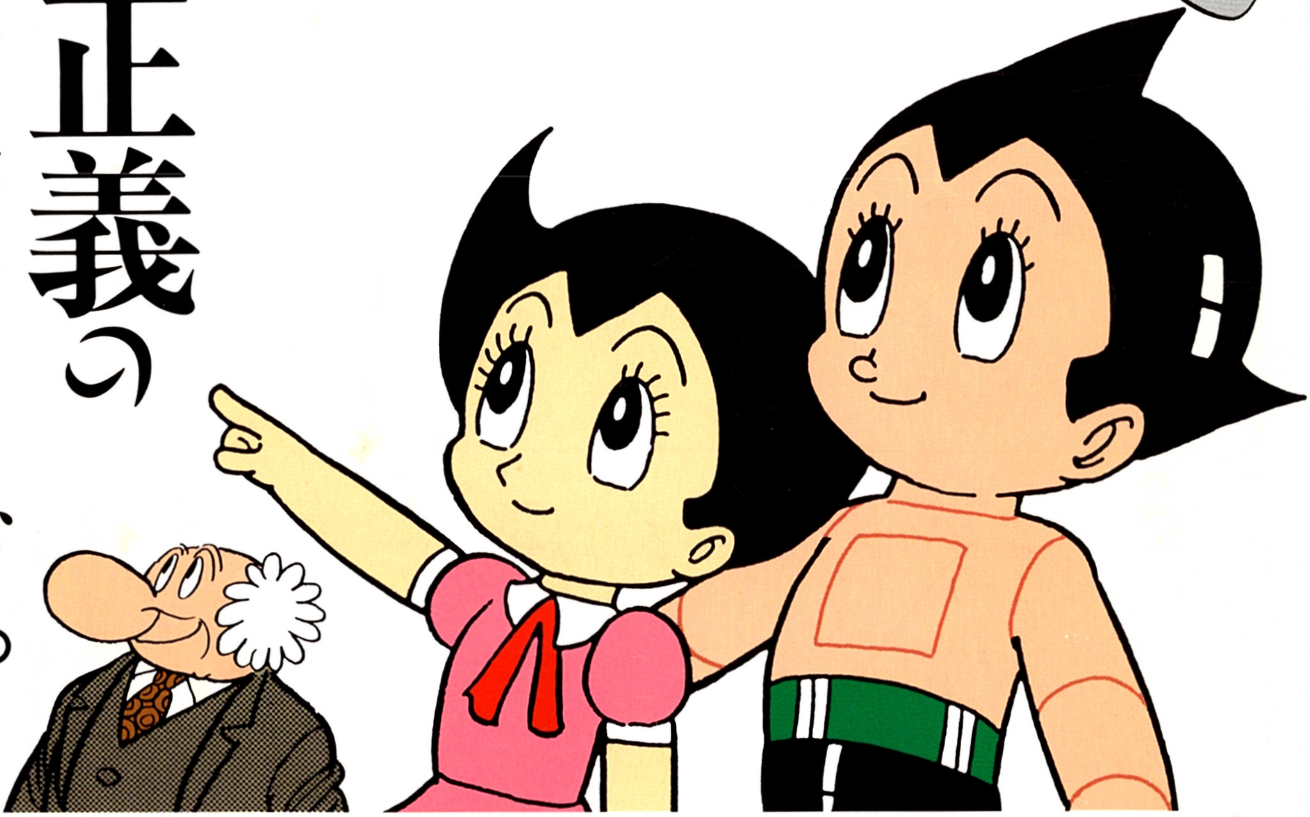
絶賛発売中

ファミコン用カセット　5,500円



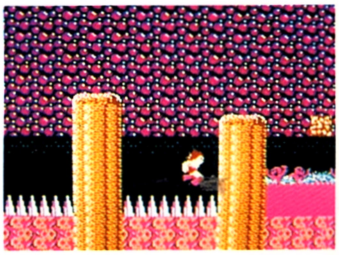


愛と正義のファミコンソフトだ。



鉄腕アトム

てつわん



コナミ週刊テレホンサービス
関東地区 03-262-9110

その他の地区は
〈関西地区〉06-334-0399
〈北海道地区〉011-851-3000
〈東北地区〉青森0177-22-5731
秋田0188-24-7000
〈北陸地区〉025-229-1141
〈四国地区〉0899-33-3399
〈九州地区〉福岡092-715-8200
大牟田0944-55-4444

ダイヤルは正確にね♡

ハイパーテクニックを完全収録、ゲームBGV「沙羅曼蛇(サラマンダ)」「A JAX(エージャックス)」3月21日発売。オリジナルアニメ「沙羅曼蛇(サラマンダ)」好評発売中。

コナミ株式会社　本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地　大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1番5号　札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

●ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

雑誌　27803-3/18　ⒸJICC出版局 1988　印刷 中日本印刷 Printed In Japan